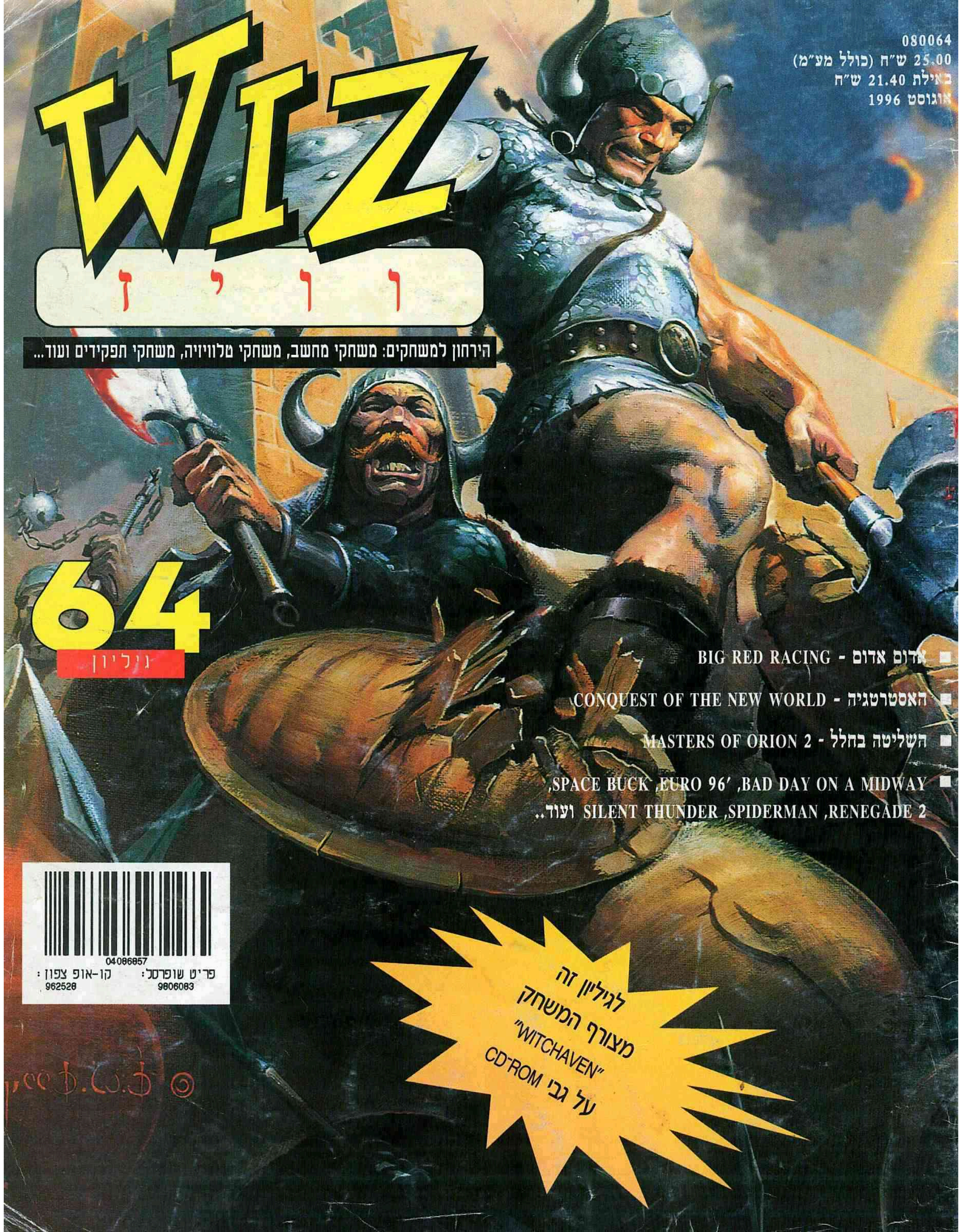


080064
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
אוגוסט 1996

WIZ
וויז

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

64
גיליון

- אדום אדום - BIG RED RACING
- האסטרטגיה - CONQUEST OF THE NEW WORLD
- השליטה בחלל - MASTERS OF ORION 2
- SPACE BUCK, EURO 96', BAD DAY ON A MIDWAY,
RENEGADE 2, SPIDERMAN, SILENT THUNDER ועוד..

04086857
פרי'ט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 962528

לגיליון זה
מצורף המשחק
"WITCHAVEN"
על גבי CD-ROM

תוכן העניינים

אוגוסט 1996 ■ גיליון 64

פה, שם ובכל מקום

אני מקווה שגיליון 64 מוצא אתכם בעיצומה של מנוחה והנאה טוטאלית באוויר, בים, ביבשה, במרחבי האינטרנט, פה, שם ובכל מקום.

אם במקרה, שכחתם, אעז להזכיר שחצי חופש גדול חלף ואם לא הספקתם לנצל אותו, כדאי שתתחילו לפעול בכיוון, שכן הזמן קצר למנוחה מרובה.

לקיץ יש נטייה טבעית להרדים ולהפוך את מושגי הזמן לאיטיים יותר. מגמת התרדמה הזו אינה פוסחת גם על שוק המשחקים העולמי; אם לקראת הקיץ הבחנו בתהליך הצפה של השוק במשחקים ובמוצרים חדשים, כעת הגיע תורם של הקונים להתמודד עם השפע ובמלים פשוטות יותר, להתחיל לקנות.

אין מקום לבהלה, חברות השיווק וההפקה ימשיכו להוציא לשוק משחקים חדשים וטובים, אך ההצפה הבאה צפויה להגיע באזור חג המולד. כך או כך, מערכת וויז עומדת על המשמר וסוקרת עבורכם את המשחקים, המוצרים וההתפתחויות המעניינות לכל תקופה ובכל מקום.

מה שבטוח, יהיה מעניין.

קובי סיט.

חדשות מעבר לאוקיינוס	4
PC: מצעד המשחקים	6
הוראות הפעלה והתקנה - WITCHAVEN	7
PC: חקירה מצולמת	8
PC: FAST ATTACK	10
PC: MASTERS OF ORION II	12
PC: טיפים	14
PC: CONQUEST OF THE NEW WORLD	16
PC: RENEGADE II	17
PC: BATTLE ISLE	18
PC: SHOCKWAVE ASSAULT	19
PC: הזומבינים המדליקים	20
PC: BIG RED RACING	21
אינטרנט: חדשות + Netscape 3	22
PC: EURO '96	24
PC: SPACE BUCKS	26
פוסטר	28
משולחנו של ד"ר וויז	30
PC: BAD DAY ON THE MIDWAY	32
לומדות	34
PC: SPIDER-MAN	36
אינטרנט: MUD-ים	38
PC: SILENT HUNTER	40
PC: SILENT THUNDER	41
משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי	42
משחקי תפקידים: MERP	44
משחקי תפקידים: MUTANT	45
משחקי תפקידים: כתבות חוץ	46
משחקי תפקידים: מבוזקי תפקידים	47
PC: מעשה אמנות	48
לוח	50
PC: משחקים באמצע הדרך	52

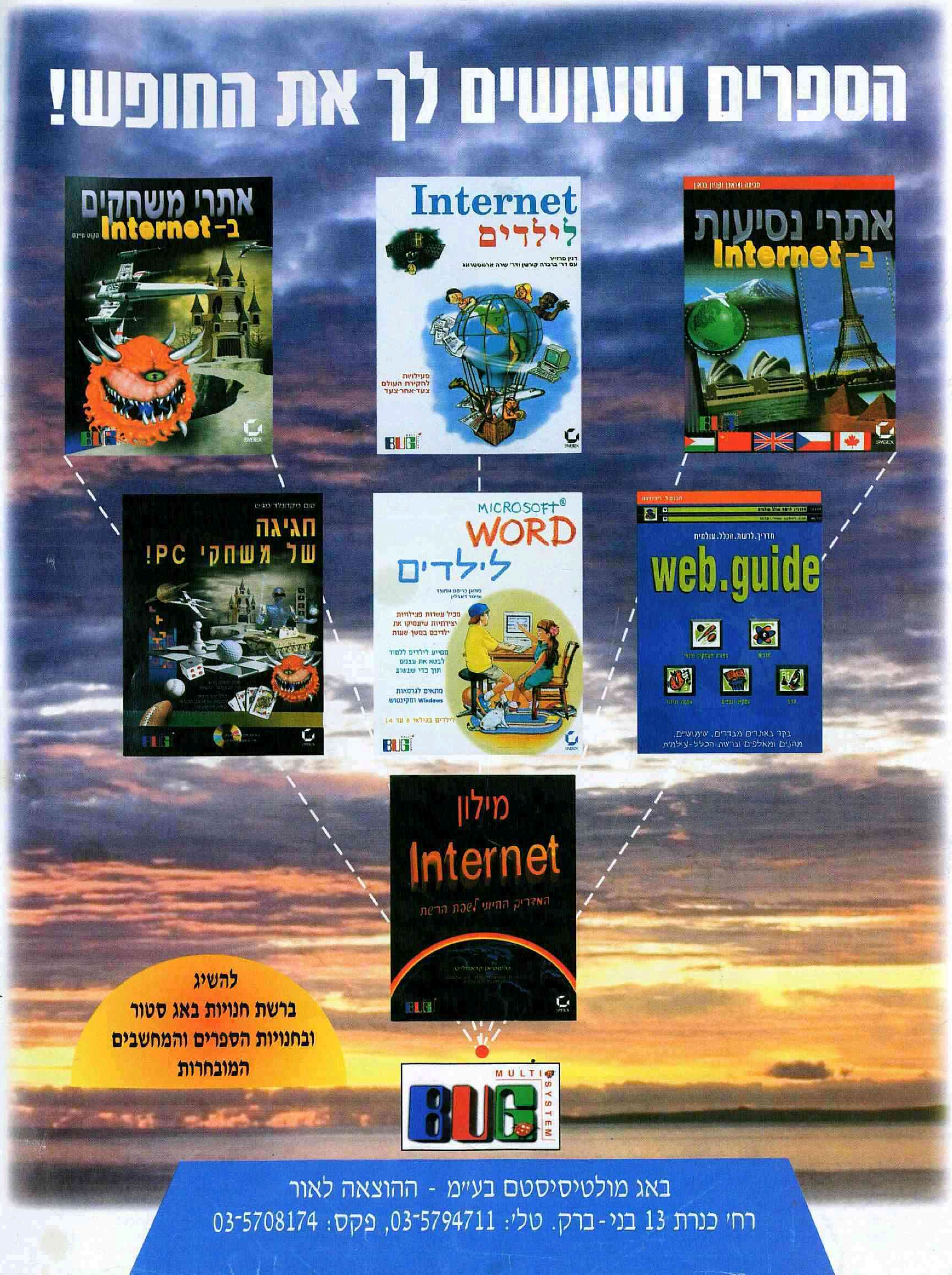
עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי, וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבובת Star Trek מתנת באג מולטיסיסטם. הבובה תישלח לבתיהם:

פלונס אריאל מראשון לציון, רוזנבלום פבל מכרמיאל, עשת שלומית מרעננה, גולדנברג רועי מעומר, שטיינברג אילן מחיפה, פס אלעד מקריית אונו, קפל שי מלהבים, שגיא אור מחדרה, גלזר יוני מקיבוץ מגידו וטוקר אלון מכפר סבא.

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.

מנהלת: לילי צראף * עורך: קובי סיט * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: גלי רביב * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, אדיר להב, ערן בן-סער, אבי סבג, אורן רביב, אסי אופנהיימר, אור פלג, מיכאל אירני, בן כספי, עמית חסון-אלוני ומיכאל לוגסי. * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובנייה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 , פקס: 03-5708174

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יוחזר.



מאת: ד"ר וויז

Photo PC

חברת Epson, יצרנית המדפסות האגדית, מציעה את מצלמת ה-PhotoPC - מצלמה דיגיטלית המפיקה תמונות אלקטרוניות ברזולוציה של 640x480, ובאיכות גבוהה של 24 ביט. המצלמה מסוגלת לאחסן עד 32 תמונות רגילות או 16 תמונות באיכות גבוהה, וניתן להרחיב את הקיבולת עד 160 תמונות בעזרת יחידת הרחבת זיכרון. מעבר לכך, התמונות יכולות להישאר במצלמה במשך שנה תמימה ללא סוללות!

המצלמה מתחברת למחשב PC ומעבירה אליו את התמונות בצורת קובצי JPEG - סטנדרט גבוה ופופולרי של קובצי Internet. את התמונות ניתן להדפיס בכל מדפסת הזרקת דיו צבעונית - והן נראות נפלא.

המחיר לא נורא, כ-1,800 ש"ח בארה"ב.

Datalux

חברת Datalux הוציאה לשוק צג VGA שטוח בגודל "10.4 הניתן להתקנה על גבי זרוע או קיר. הצג החדיש מתאים בעיקר ליישומים בעייתיים מבחינה פיזית, ומחירו הבסיסי אינו זול, כ-5,000 ש"ח בחו"ל.

TurboChip

חברת Kingston, יצרנית רכיבי הזיכרון, מציעה סוף כל סוף את הפתרון האמיתי לבעלי 486 שהתייאשו מהמירוץ אחר הפנטיום והמגהרצים. תמורת פחות מ-500 ש"ח (בחו"ל), אתה רוכש גרסה מיוחדת של מעבד פנטיום המבוסס על טכנולוגיה של חברת AMD (יצרנית מעבדים תואמי Intel, טובים לא פחות וזולים יותר), ההופך כל מחשב 486 למחשב בעל ביצועי מהירות גבוהים.

רבותיי, שווה.

Nokia 9000

מערכת התקשורת הסלולרית העולמית מעבירה בעיקר שיחות טלפון - ולמעשה, רק 5% מהתעבורה מנוצלים להעברת מידע ונתונים. יש להניח שהדבר נובע מכך שהמחשבים הנישאים עדיין מגושמים למדי.

חברת Nokia פיתחה מכשיר (נראה כמו מחשבון ושוקל כ-400 גרם), הכולל בתוכו מעין פלאפון שבלחיצת כפתור מחבר אותך ל-Internet.

Nokia 9000 מאפשר העברת פקסים, דואר אלקטרוני, יומן אלקטרוני, ספר טלפונים ומשמש גם לקבלת הודעות כתובות בלי קשר לתקשורת.

מחירו בגרמניה בשלב זה, כ-7,000 ש"ח. אפילו אני הייתי קונה.

CyberPuck

חברת Forte Technologies, יצרנית קסדת המציאות המדומה - VFX, הוציאה לשוק ג'ויסטיק חדיש ההופך את עולם המציאות המדומה לבר השג. השליטה בג'ויסטיק מתבצעת על ידי הזזת פרק היד לכיוון הרצוי, ויש עליו 3 כפתורים

המשמשים לירי, קרבות, פתיחת דלתות וכו'. מחירו בחו"ל: כ-200 ש"ח.

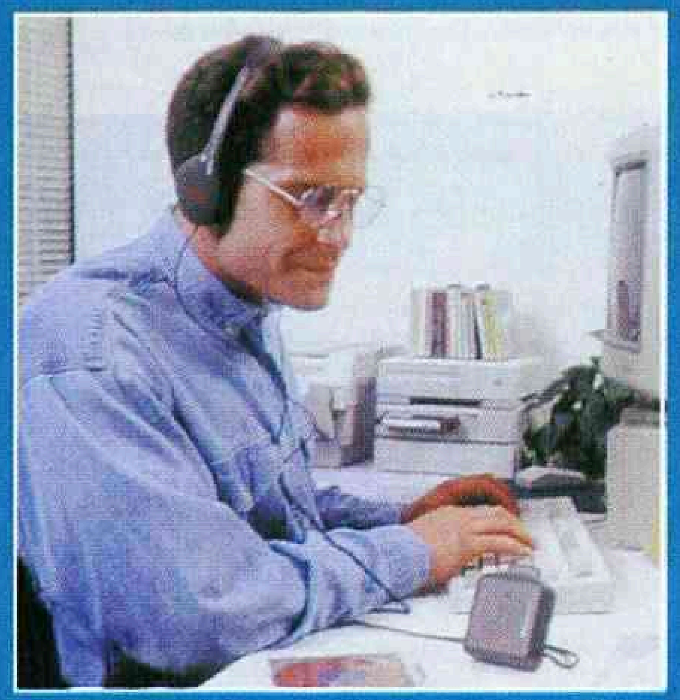
Grip Multiport

חברת Advanced Gravis, יצרנית ג'ויסטיקים מתוחכמים, הוציאה לשוק מפצל ג'ויסטיקים דיגיטלי המאפשר לחבר עד 4 ג'ויסטיקים

למחשב PC, ולשחק בו זמנית עם כמה חברים. המפצל החדש פועל היטב עם משחקים הפועלים בשיטת DirectInput (תחת Windows 95), אך אינו פועל עם משחקים המותאמים ל-DOS 6.0 ומטה.

NoiseBuster

חברה אמריקנית, ניצלה טכנולוגיה שעושים בה שימוש במטוסים ובמקומות אחרים הסובלים



ממפגעי רעש, ופיתחה מוצר למחשב PC.

המטרה: ליצור שקט!

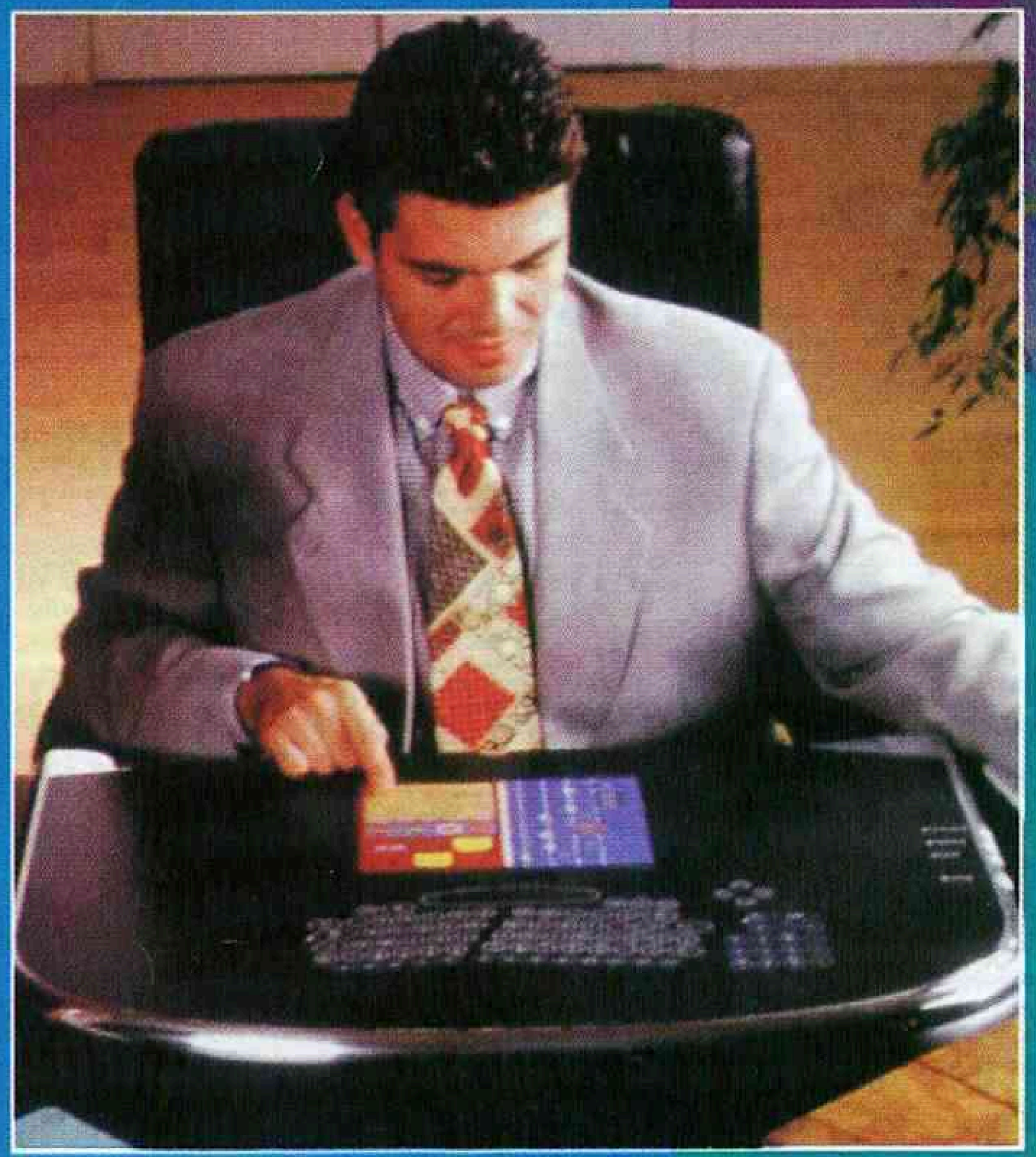
מדובר בקופסה קטנה ואוזניות המפחיתות באופן ניכר את הרעש בחדר העבודה על ידי טכנולוגיה מיוחדת (השמעת "רעש" הפוך), ומאפשרות להתחבר לכרטיס הקול על מנת לשמוע מוסיקה ועדיין למנוע רעשים מבחוץ.

המחיר: כ-300 ש"ח.

Modula Executive Deskpad

השם המפוצץ הזה עומד מאחורי מוצר למנהל שיש לו כבר הכל חוץ ממשטח מולטימדיה לשולחן. זהו משטח המונח על שולחן המנהל וכולל צג צבעוני שטוח ורגיש למגע, מקלדת ורמקולים.

זה מדליק, נראה טוב, וכמובן, יקר להחריד - כ-7,000 ש"ח.



שבו בשלום

שינוי בשלושת הגדולים, דחיקת משחקים מוכרים, חזרה מרגשת לצמרת הדירוג והשתלבות משחקים חדשים - כל אילו היו נחלתו של מצעד המשחקים העולמי.

CIVILIZATIONS 2 ממשיך להוביל, אך שינוי מעניין עבר על שלושת הגדולים. מהמקום ה-4 פורץ DUKE NUKEM 3D, ותוך חודשיים בלבד משיג הישג משולש - מצליח לעקוף את COMMAND & CONQUER הוותיק, מהווה איום ישיר על הפסגה מסגנות הדירוג העולמי ומדיח את WARCRAFT 2 אל המקום ה-4. HEROES OF MIGHT & MAGIC מטפס בזוגות בשלושת החודשים האחרונים מהמקום ה-14 ל-12 וכעת ל-10. הצלחה נוספת נרשמה ל-DECSENT, אשר מצליח לבלום את מגמת הירידה (מ-8 ל-13) ומתייצב במקום ה-12. לעומתם יורדים, DARK FORCES מהמקום ה-10 אל המקום ה-13 ו-WC3 אל המקום ה-19.

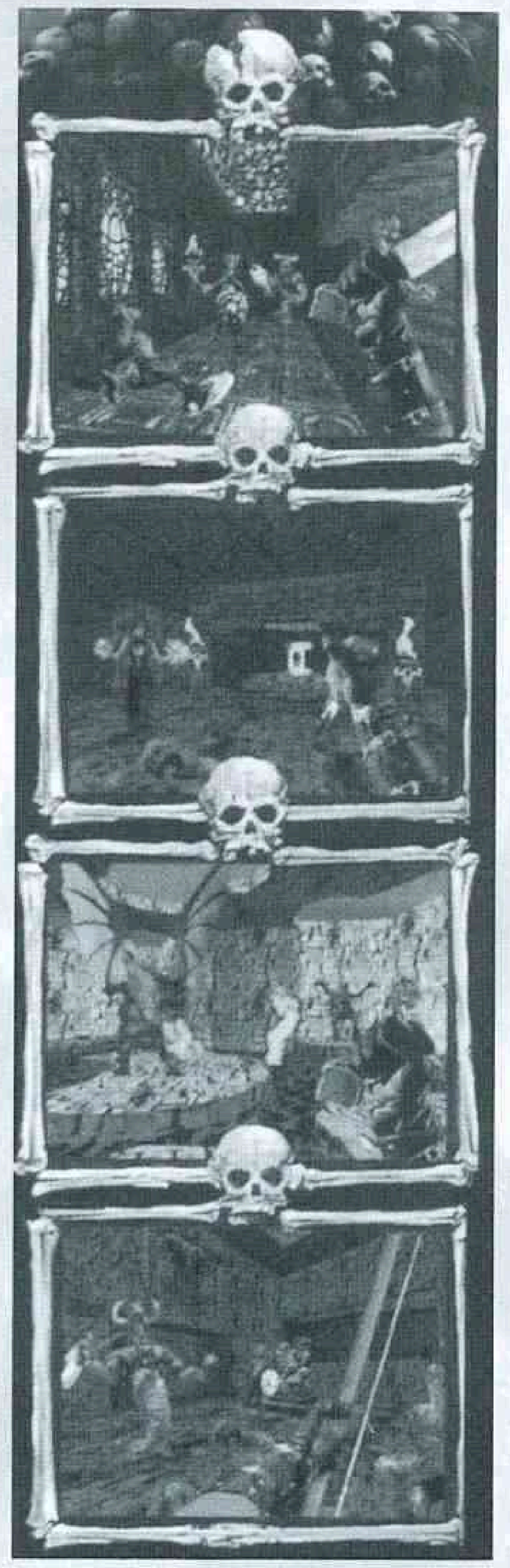
פריצה יוצאת מהכלל נרשמה ל-WORMS, אשר מהעשירייה ה-3 הגיע למקום ה-17 המכובד. STEEL PANTHERS חוזר ל-20 לאחר חודשים ארוכים ומתסכלים מחוץ לרשימה. משחק נוסף ששב מגלות בעשירייה השלישית הוא משחק האסטרטגיה GENERAL PANZER. GABRIEL KNIGHT 2 לאחר הדחתו, חוזר ל-20 הגדולים, ומוכיח כי משחק ברמתו לא מוותר בקלות. המשחקים שלא הצליחו לעבור את אחוז החסימה ולהתברג ברשימת המאושרים הם דווקא משחקים ותיקים ומוכרים יחסית בדירוג הגבוה; לאחר חודשיים של דריכה במקום ה-17, HEXEN צונח למקום ה-33! COLONIZATION יורד כ-8 שלבים מ-19 ל-27, ו-CIVILIZATION יורד באופן מתון יחסית מ-18 ל-23.

משחקים חדשים עליהם דיווחנו בגיליון זה, כמו CONQUEST OF THE NEW WORLD (39) ו-BIG RED RACING (75), הצליחו להתברג ונמצאים "בשלבי היכרות" עם הדירוג. מעבר לכך, משחקים עליהם דיווחנו לאחרונה כמו TERRA NOVA (52) ו- ATF (55) ממשיכים לחכות לפריצה הגדולה.

הכתובת לדירוג:
Jojo Productions
Balderikstraat 16
3032 HC Rotterdam
The Netherlands
jojo@xs4all.nl
לגולשי אוטוסטרדת המידע:
http://www.xs4all.nl/~jojo

דירוג נוכחי	דירוג קודם	מס שבועות	שם המשחק	שם החברה
1	(1)	16	CIVILIZATION 2	MICROPROSE
2	(4)	8	DUKE NUKEM 3D	FORMGEN
3	(2)	37	COMMAND & CONQUER	VIRGIN
4	(3)	28	WARCRAFT 2	BLIZZARD
5	(7)	15	DESCENT 2	INTERPLAY
6	(5)	18	WING COMMANDER 4	ORIGIN
7	(6)	25	GALACTIC CIVILIZATIONS 2	STARDOCK
8	(9)	45	MECHWARRIOR 2	ACTIVISION
9	(8)	87	DOOM 2	VIRGIN
10	(12)	40	HEROES OF MIGHT & MAGIC	NEW WORLD
11	(11)	87	MASTER OF MAGIC	MICROPROSE
12	(13)	76	DESCENT	INTERPLAY
13	(10)	68	DARK FORCES	VIRGIN
14	(14)	36	NEED FOR SPEED	ELECTRONIC ARTS
15	(15)	140	MASTER OF ORION	MICROPROSE
16	(23)	26	GABRIEL KNIGHT 2	SIERRA
17	(27)	31	WORMS	TEAM 17
18	(20)	37	STEEL PANTHERS	MINDSCAPE
19	(24)	83	PANZER GENERAL	MINDSCAPE
20	(16)	78	WING COMMANDER 3	ORIGIN

WITCHAVEN הוראות הפעלה



וואו! הפעם המבצע "שעת ה-CD" באמת הגדיל לעשות. קשה להאמין, אבל לכל עותק של הגיליון הזה, צורף משחק המחשב המלא - WITCHAVEN. רק לפני גיליונות מספר, פרסמנו עליו סקירה ראשונית והיום כל קורא WIZ יכול לקבל אותו - חינם אין כסף (הערה: את המלה כסף בשורה האחרונה יש לבטא כא-סף, בהיגוי אשכנזי/מזרח אירופאי).

דרישות מערכת

- ☺ מחשב 486/33 MHZ DX
- ☺ 8MB RAM או יותר
- ☺ MS-DOS 5.0 ומעלה
- ☺ כונן קשיח עם 40MB (לא מכווצים) פנויים
- ☺ כרטיס מסך SVGA או VGA
- ☺ כונן CD-ROM מהירות כפולה
- ☺ כרטיס קול: תומך ברוב כרטיסי הקול הנפוצים

- ☺ שליטה: עכבר, ג'ויסטיק או מקלדת
- ☺ משחק רב שחקנים (MULTIPLAYER): 1-16 שחקנים ברשת IPX או 2 שחקנים במודם (9600 BAUD ומעלה)
- ☺ מומלץ: 486 DX2 66MHZ/PENTIUM עם 8MB RAM

התקנה

1. כדי להתקין המשחק, הכנס את תקליטור המשחק לכונן התקליטורים, וודא שכונן התקליטורים (CD-ROM) הוא הכונן הפעיל, על ידי הקשת :D ו-Enter (כאשר האות D מסמלת את אות כונן התקליטורים).
2. רשום INSTALL ולחץ Enter. תוכנת ההתקנה של WITCHAVEN תחל לפעול ותבקש ממך לבחור את הכונן והספרייה בהם תהיה מעוניין להתקין את המשחק.
3. לאחר ההתקנה, התוכנה תכניס אותך לספרייה בה התקנת את המשחק. כל שעליך לעשות הוא להקיש WHAVEN ו-Enter.

הפעלת המשחק

1. הפעל את המחשב כרגיל תחת DOS 5 ומעלה.
2. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים.
3. ודא כי הכונן בו התקנת את המשחק הוא הכונן הפעיל.
4. שנה את המחיצה בה אתה נמצא למחיצה C:\CAPSTONE\WHAVEN (ברירת המחדל של תוכנת ההתקנה) על ידי הקשת: CD CAPSTONE\WHAVEN ולחיצה על Enter.
5. הקש WHAVEN ו-Enter.

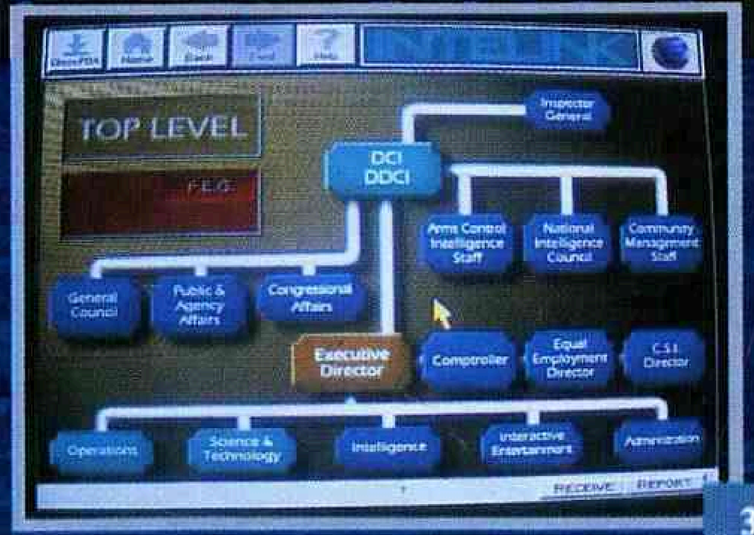
מקשי הפעלה

פעולה	מקש	פעולה	מקש
אגרופים	1	ביצוע קסם	~
פגיון	2	הבהרה	F10
חרב קצרה	3	קדימה	חץ למעלה
כוכב	4	אחורה	חץ למטה
חרב	5	שמאלה	חץ שמאלה
גרזן קרב	6	ימינה	חץ ימינה
קשת	7	רעמה	SHIFT
גרזן זריקה	8	פתיחה/חיפוש	רווח
חרב קסומה	9	מפה	TAB
חנית	0	זום	+,-
שימוש בנשק	CTRL	קפיצה	X
הפחדה	F1	להתכופף	C
ראיית לילה	F2	ישר למעלה	INSERT
הקפאה	F3	ישר למטה	DELETE
חצי קסם	F4	לעוף למעלה	חץ למעלה + PGDN
פתיחת דלתות	F5	לעוף למטה	חץ למעלה + PGUP
תעופה	F6	להפסיק לעוף	END
כדור אש	F7	לשתות שיקוי	Enter
אטום	F8	לבחור שיקוי	[,]

SPYCRAFT
המשחק הגדול

לילה רטוב והסוכן קוץ (THORN) יוצא למשימה... נשק, עינויים ופוליטיקה מלוכלכת, הם לחם חייה של הרפתקת הביון הזו. הרפתקה אשר פותחה בהדרכת קציני KGB בדימוס ובכירי CIA לשעבר, בראשם - ויליאם קולבי, שהיה ראש השירות. רוח הפיום הבין גושית שאפיינה את הפיתוח לא פסחה גם על המשחק עצמו, בו אתה משחק סוכן CIA שנהנה משיתוף פעולה כמעט מלא עם אנשי ה KGB.

1
נא להכיר, ראש ה-CIA לשעבר.



3
לרשותך עומדים כלים מתוחכמים.

5
החשמל נכשל - עבור לסחיטה בתמונות.

2
נעים לראות את הבוס באינטרקום.

4
ווווואאוווו! מכות חשמל.

6
מידע פנימי יועיל לעסקים.

PC

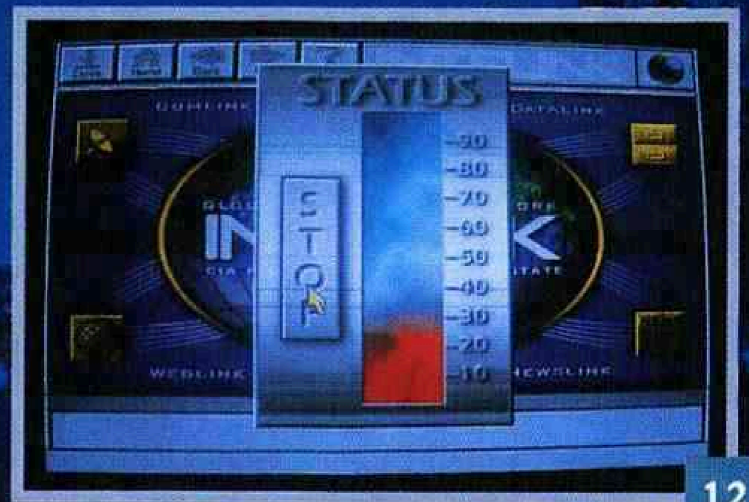
חקירה מצולמת

7
אסוף מידע ממי שכבר ידע הכל.

11
לראות או לא לראות?

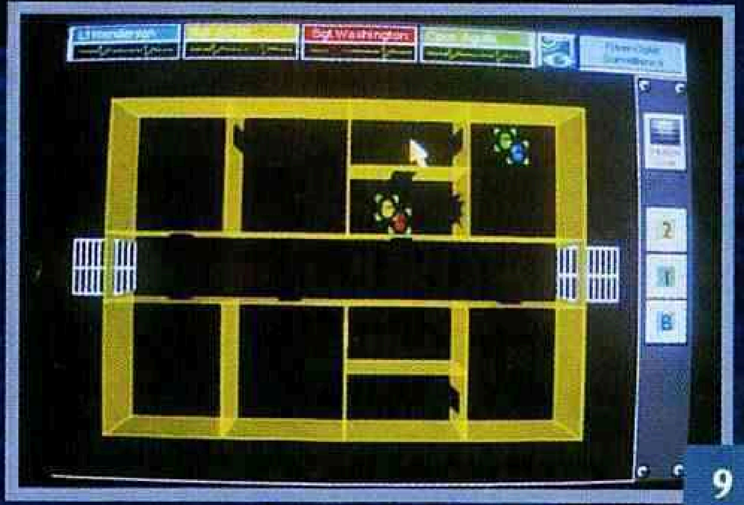
15
ראית הרמוניקה, תירה מייד.

8
נצל את טכנולוגיית איתור האנשים.



12
נתק, נתק, נתק!!!

16
מי היה מאמין? הנה הבוגד.


9
רובים ולוויינים.

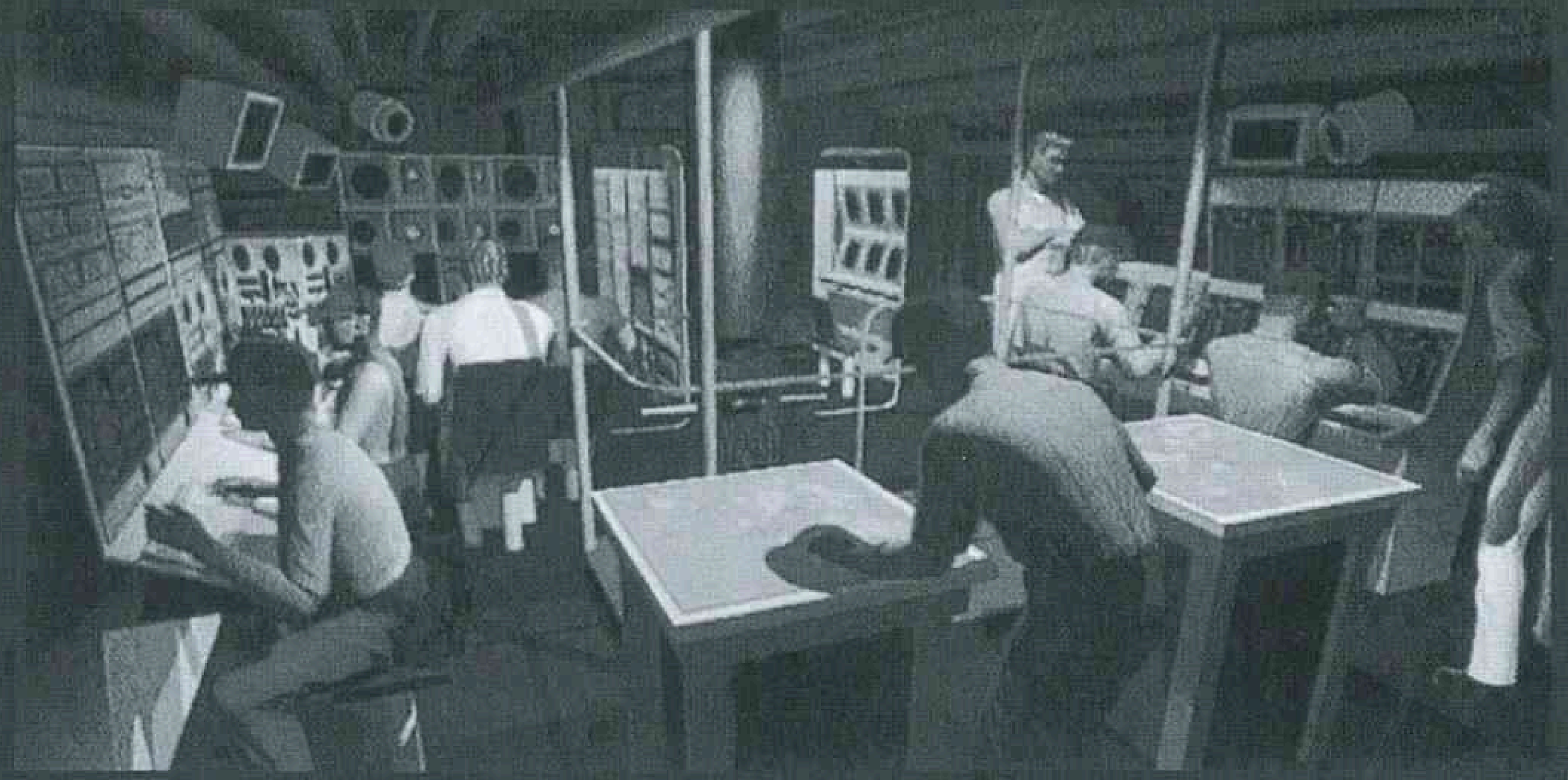
13
הכיכר האדומה - מקום המפגש של נשיאי שתי המעצמות.

17
עכשיו עליך להגן על צ'ורבנוב.

10
הסוכן ברטסונג אחרי שהצלת אותו.

14
אל תסתבכו עם הנשיא הרוסי.

18
גם עיטור גבוה וגם חופשה בקאריביים.



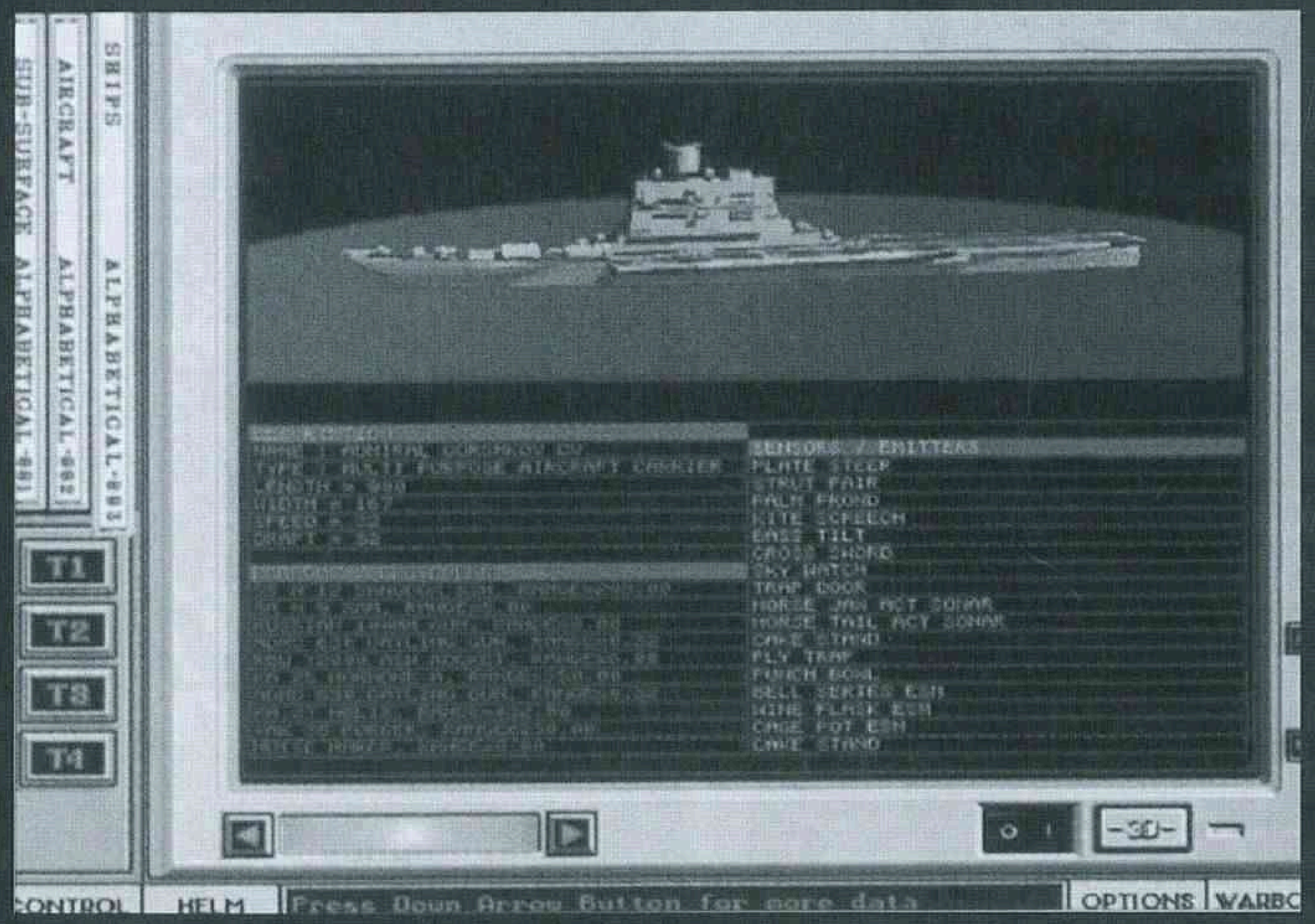
מאת: אדיר להב

ב-FAST ATTACK מבית SIERRA, אתה מפקד על צוללת גרעינית אמריקנית ולמעשה מבצע את עבודתם של כמעט כל אנשי הצוות האחרים.

ניתן למצוא במשחק זה 11 משימות אימונים, 5 מערכות מלחמתיות גדולות (מהמפרץ הפרסי ועד יפן) ומשחק המשך בו אתה מפתח קריירה צבאית. הצוללת שלך מצוידת, כמובן, בכל הטילים המתקדמים ביותר ובתוספות קטנות

FAST ATTACK

בתוך הים



דוגמת ה-"WARBOOK" (ספר מלחמה הכולל את כל הספינות שקיימות במשחק) על מנת שתצליח בקרב.

המשחק אינו מאפשר צלילה רוגעת והשמדה פרימיטיבית של כל דבר הנקלע בדרך, אלא מדובר באתגר קשה ובלתי מתפשר לגבי הפרטים הקטנים (אפילו משימות הפתיחה קשות מאוד). כל שלב בפעולת הצוללת נמצא כאן על כל מרכיביו - שיגור הטורפדו למשל אינו נעשה בלחיצת כפתור. עליך לצפות בסונאר על מנת לאתר את סוג ומקום צוללת האויב, לקבוע את נקודות הציון, לוודא את המרחק, להגיע למצב ירי, לבצע "PING" (איתור מדויק וסופי באמצעות הסונאר), לבצע בדיקה אחרונה, ורק אז, לשחרר את חצי המלחמה.

אינני יודע בדיוק איך צוללות פועלות, אך אין לי ספק כי זהו אחד הסימולטורים הטובים ביותר, שעולם המשחקים הצליח להפיק לצוללות מלחמה אמיתיות.

בכל אופן, הצלחת הסימולטור לא מונעת ממנו כמה חסרונות מטרידים אחרים. הצפייה דרך הפריסקופ היא דו ממדית, ולעתים ניתן לקבל תחושה של ריחוק מהמתרחש על גבי המסך, דווקא בגלל חוסר הפשטות של המשחק. לעומת זאת, מתחת לפני המים פועלת מערכת של אינטליגנציה מלאכותית מורכבת, המגובה במדדים שונים המטפלים בין היתר בהתנהגות החכמה של האויבים ובתיקון אוטומטי של הנזקים בצוללת.

לסיכום, אם למישהו מאיתנו יש את הרצון להיות חבר צוות בצוללת אמיתית, תמיד אפשר לנסות להתנדב לחיל הים. כאן, אחרי הכל, מדובר בסימולציה מעניינת שמאפשרת לנו לראות ספינה עולה בלהבות אחרי כל המאמצים שהשקענו.

המשחק רץ בהתאם לדרישות המינימום - מחשב 486 עם 8MB זיכרון, CD-ROM מהירות כפולה, SVGA ועכבר כמובן.

עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים, מציע לך הצעה שקשה לסרב לה!
חתום עוד היום על מנוי שנתי ל-WIZ (12 גיליונות), וקבל מדי חודש את גיליון WIZ
בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM

בנוסף כל מנוי יקבל:
1. משחק מחשב אחד לפי בחירתו מתוך הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.
2. כרטיס חבר במועדון באג סטור, שייזכה אותו בהנחות ברשת חנויות באג סטור.
3. בכל חודש יוגרלו בין המנויים 10 בובות STAR TREK, מתנת באג מולטיסיסטם.

לכבוד WIZ - מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת

מס' מנוי ----------
שם משפחה ---------- שם פרטי ----------
תאריך לידה ----------
רחוב ---------- מספר ---------- עיר ----------
מיקוד ---------- טלפון ---------- מבקש להיות מנוי מגיליון מס' ----------

☐ מצורפת המחאה לפקודת מערכת WIZ על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות
☐ הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס ---------- כתובת ---------- טלפון ----------
מס' ת.ז. ---------- מס' כרטיס ---------- בתוקף עד ----------
חתימת חתימת בעל הכרטיס ---------- בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית

רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות:

☐ מכונת מלחמה
☐ מכרות הזהב
☐ זאב הים
☐ מתקפת הרובוטים
☐ שרלוק הולמס (CD-ROM)
☐ סינדיקט (CD-ROM)
☐ הכוכב הזר (CD-ROM)
☐ ספר - אתרי משחקים ב-Internet

Master of Orion 2

אופרת חלל אמיתית

מאת: עמית חסון-אלוני

כמו במשחק הראשון, השחקן מנהיג של אחד הגזעים בגלקסיה, כשעליו לחפש חומרי גלם ומקומות יישוב. הוא בונה צי, חוקר את המרחב הגלאקטי, פוגש גזעים זרים, מגלה גבולות חדשים ומנסה לשלוט בכמה שיותר חלל לא מוכר המוכן לכיבוש.

במשחק הראשון מבית MicroProse יכולנו למצוא מחקר ופיתוח של טכנולוגיות, ניהול קולוניות וצבאות, קרבות חלל עצומים, אסונות חלל פתאומיים, גזעים שונים וכוחות זרים המסתתרים במעבה הגלקסיה. מה עוד יכול לדרוש שחקן? מתברר, שעוד הרבה. גזעים חדשים ומערכת ליצירת גזעים על ידי השחקן, יותר ספינות וטכנולוגיות, משחק רב משתתפים ואתגרים נוספים.

זאת ועוד תמצאו ביצירה החדשה מבית MicroProse ו-SimTex, הרי היא, Master Of Orion II: Battle at Antares.

האויב ההיסטורי

כאילו לא די בגלקסיה אכזרית מלאת אויבים אשר רוצים לשלוט בך (או סתם לאכול אותך חי), מתכנתי המשחק הכניסו לסיפור גם את Antarans, קבוצה מאוד לא סימפטית של אויבים.

אי שם בעבר, בני הגלקסיה של Orion גירשו את גזע האויבים לממד אחר, אך מאז הם רק זוממים את דרכם חזרה. בשלב כלשהו במשחק, בערך בסביבת התור המאה, יתחילו ה-Antarans להגיע אל הגלקסיה. בתחילה הם יהיו בגדר מטרד שיפריע לשלוות הקרבות בין הגזעים השונים, אחר כך יתקיפו את כולם ללא הבחנה, ואט אט יהפכו לכוח גדול שיהווה איום על כל האימפריות הבין כוכביות.

בעזרת טכנולוגיות מתקדמות, תצליח להעביר את הקרב לממד האחר ולנצח תוך רכישת טכנולוגיות וידע, שיועילו בפיתוח האימפריה שלך (גם כאן אפשר למצוא את פלאנטת אוריון על כל נפלאותיה, בתנאי שתגבור על "השומר של אוריון").

שיפורים ותוספות

במשחק ההמשך חל שיפור ניכר בגרפיקה - כעת היא תומכת בנפלאות ה-SVGA, נעים להסתכל עליה והמנשק נראה טוב יותר. מצגות הנתונים השונים

מופיעות כעת בצורה של חלונות, ואין צורך לעבור בין המסכים השונים (לשחקנים הוותיקים, אין מה לדאוג. השליטה נשארה כבעבר, מה שיחסוך זמן רב בפיצוח ספר ההוראות).

השיפור שהוא אולי המשמעותי ביותר, הינו הוספת האפשרות של מספר השחקנים. Master Of Orion II תומך בחיבור סיריאלי, חיבור מודם, חיבור רשת ומשחק בשיטת הכיסא החם.

בנוסף לעשרת הגזעים המקוריים, נוספו עוד שלושה חדשים: Gnolam, Elerians ו-Trilarians. מלבד זאת, הוכנסה מערכת ליצירת גזע על פי בקשה. שחקנים יוכלו להתאים 12 מרכיבים, כגון: שיעור צמיחה טבעית, רמה טכנולוגית ראשונית, בונוסים ללחימה ואף מספר תכונות ייחודיות כמו מזל או אימפולסיביות.

המערכת הדיפלומטית נשארה פחות או יותר כפי שהייתה במשחק הקודם.

שחקנים הבאים במגע עם גזעים אחרים יכולים לכרות ברית איתם, להתרחק מהם, או להילחם בהם. מעבר לכך, יש באפשרותך לוותר או לדרוש משחקן אחר שליטה על מערכת כוכבים מסוימת ויש את האפשרות להיכנע. בעזרת אפשרות הריגול תוכל לפקוח עין על האחרים (דבר היכול להשתנות בכל תור גלאקטי), ולמסור לשחקנים מידע מוקדם על טכנולוגיות רחוקות.

הספינות

פיתוח צי הספינות היה בגדר משימה מעיקה (וזאת בלשון המעטה) במשחק המקורי. כעת, שליטי החלל אינם צריכים להתעסק בתכנון הספינות לפרטים ובמקום זאת, ישנה אפשרות שטכנולוגיות המחקר החדשות יתווספו היישר אל חמשת הסוגים העיקריים והמקוריים של הספינות. אומנם פסי היצור שלך יכולים כעת לתמוך רק בחמישה סוגים של ספינות, אך הפיצוי הוא בכך שאין יותר צורך להשמיד ספינות שהתיישנו עם כניסת הטכנולוגיות החדשות.

תכנון הספינות לכשעצמו נותר דומה, מלבד מספר פרטים שנוספו, כמו קשתות חיצוניות לכלי נשק, מגנים כיווניים, קרני הגנה נקודתיות ועוד. מעבר לכך, הספינות הגדולות יכולות לשמש כנושאות ספינות קטנות יותר וכמעבורות לכוחות היבשה.

התיישבות חדשה

הקולוניות שינו את צורתן וכעת הן כוללות מגוון רחב של בניינים, נספחים וכלים. המתיישבים מחולקים על פי זיקה מקצועית: חקלאים, עובדים, מדענים, ילידים (בחלק מהכוכבים) ורובוטים. במידה ותבקש ליישב את בני הגזע שלך בקולוניות שכבשת מגזע אחר, תיאלץ להתמודד עם מתחים חברתיים-גזעיים העלולים להתפשט בקולוניה. בכל אופן, הקונפליקט בין הרצון לחזק את הקולוניה לבין השאיפה למנוע מאבקים מיותרים, עלול לנטות בכל מצב לכיוון אחר.

קרבות חדשים

למרות שהם מאוד דומים למקור, קרבות החלל שונו. הן בעקבות השינוי בבניית הספינות והן בשל הטרחה הרבה שמעורבת בקרבות הצי העצומים שמתנהלים בשלבים המאוחרים של המשחק. באופן כללי, בנוסף לפעולות הישנות של תזוזה, תקיפה וכו', מאפשרת השיטה החדשה לשאת ספינות, להנחית ספינה על ספינה ועוד פעולות אחרות המוסיפות פוטנציאל ועומק רב למשחק. וכך, בסופו של כל קרב, המנצח מקבל את כל הספינות עליהן השתלט למטרות קרב או לצורכי מחקר.

בעקבות השינויים שהתרחשו במבנה הקולוניות, שונתה גם מערכת ההפצצה. למעשה, מבנים צבאיים (בסיסי טילים, מגני אנרגיה וכו'), הם בעלי הסיכויים הגבוהים ביותר להיפגע, כוחות קרקע והגנה הם הבאים בתור והמטרות ה"אזרחיות" חסינות יותר מכולן.

כוכבי שמיים

הגלקסיה הפכה ליותר מציאותית, בין היתר משום שמערכות הכוכבים אינן מוגבלות לכוכב אחד או לחגורת אסטרואידים, אלא יכולות לכלול כמה כוכבים בגדלים שונים, בין "סלעי חלל" מזעריים לסלעים עצומים. ישנם כמובן כוכבים מסוגים שונים - מכוסי ים, מלאי קרינה, בעלי כוח משיכה ברמות שונות ועוד.

המערכת החדשה עשויה לגרום להשפעות שליליות או חיוביות על הכוכב ותגרום להופעת זהב, יהלומים, שברירי קולוניות עזובות, מפלצות חלל, מחלות, ציביליזציות בעידן הטרום חללי וכו'.

שיישאר בינינו

כזכור, המשחק הראשון היה פושר מעט. הוא היה מוגבל (בעיקר במערכת בניית הספינות), השליטה בו הייתה מסורבלת והוא סבל מחוסר בהירות. כאן, לעומת זאת, נעשו ניסיונות כבירים (ומוצלחים) לבצע שיפורים במערכת כדי לבטל את המגבלות.

לטעמי, חסידי סימולציות אסטרטגיות אשר עייפו כבר מ-CIVILIZATION II, יראו ב-Master of Orion II משחק מעניין ומורכב ששווה קנייה.

סודות מחדר התמיכה

במדור הטיפים של וויז אפשר כבר להרגיש שנכנסתם לחופש הגדול. המדור הוצף בכמויות עצומות של דואר שהצליחו להדהים את זקני העיתון שעמדו פעורי פה נוכח הערימה. שלחתם לנו הכל, טיפים, צ'יטים, שאלות, בקשות וכמובן - פתרונות לחידה "משימה בלתי אפשרית" מגיליון 62.

אנו רוצים לנצל הזדמנות זו כדי להודות לכל שולחי הטיפים שמשלימים איתנו את המדור, שהחודש כולל את המשך הטיפים ל-GABRIEL KNIGHT 2, טיפים ל-RIPPER, צ'יטים ל-DESCENT 2, DUKE NUKEM 3D ואת הפינות הקבועות.

אורן ואור.

שאלות ותשובות

אילן יוקמן מגבעתיים קרא בחודש שעבר את הצ'יט למשחק WC4, אך אינו יודע מה עליו לעשות אחרי שהוא מפעיל את המשחק בעזרת הפקודה WC4 -CHICKEN.

ובכן אילן, לאחר הפעלת המשחק עם פקודה זו תוכל לפוצץ חלליות בעזרת Ctrl+W, ובעזרת Ctrl+Alt+W תוכל לפוצץ את כל החלליות סביבך.

אורן פייפקוב מנס ציונה נתקע במשחק "RIPPER" והתאכזב לגלות שלא פרסמנו טיפים למשחק. כעת הוא שואל, לאילו שעות יש לכוון את שלושת

השעונים בבית Wofford, וכמה פעמים צריך ללחוץ על כל אחד מארבעת הכפתורים (שמוציאים את הכסף הקטן) על מנת לפתוח את הקופה.

כדי לענות לאורן על שאלותיו חקרנו, בדקנו שאלנו ומצאנו את התשובות הבאות:

- ★ בעזרת ה-"TIME-ZONE CHART" יש לכוון את שעון הפירמידה לשעה 2:35 (לפי זמן מצריים), את שעון הקוקייה לשעה 2:35 (לפי זמן גרמניה) ואת השעון הירוק ל-2:35 (לפי זמן צבאי - 14:35).
- ★ בקופה יש להקיש על הכפתורים בסדר הבא (מימין לשמאל): DIME ,NICKEL, QUARTER ושוב NICKEL.

בקרוב נשתדל לפרסם טיפים נוספים למשחק זה.

אינטר-טיפ

החודש אנו ממשיכים לפרסם מספר כתובות נוספות של אתרים בהם תוכלו למצוא פתרונות, צ'יטים נוספים וקישורים לאתרים נוספים מסוג זה.

http://src.doc.ic.ac.uk/aminet/game/hint/
http://www.pi.net/~ ludo/patrick.html
http://www.acropolis.gr/~aminet/dirs/game_hint.html

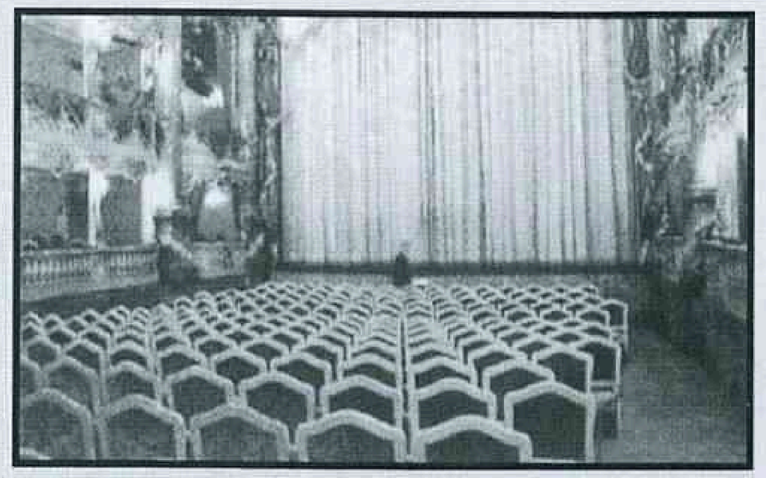
טיפ

GABRIEL KNIGHT 2

אנו מפרסמים כאן את המשך הטיפים מהחודש שעבר ששלח **שחף יפהר.**

פרק III

- ★ כדי להיכנס למרתף במועדון, קנה ברחוב שעון קוקייה, שים אותו בעציץ ולך לדלפק הקבלה. כשהגודניק יילך קח את המפתח (אל תשכח להחזיר את המפתח באותה הדרך).
- ★ כדי לדבר עם השוטר בזירת הפשע, השתמש בעדויות על השוטר ואחר כך על הכתבים.



- ★ חשוב לרשום בפנקס את הטלפון של הקורבן מהמפה במשטרה (כשתתבקש לכך, עליך לצלצל ולהשיג כסף מ-HARRY).
- ★ כדי לסיים את הפרק, חזור למועדון (לאחר שסיימת את שאר המטלות), קח את המגזין ושתול בו את הטייפ כדי להקליט את השיחה.

פרק IV

- ★ כדי לסיים את הקטע בטירה ובמוזיאון, עליך ללחוץ על כל חפץ או טקסט הנמצא שם (לא לשכוח גם להקשיב לקלטת הסיור בטירה).
- ★ בדוק אם יש בספרייה דברים חדשים לקרוא.
- ★ כדי להתקדם, החזר צלצול ל-BARCLAY וצלצל להוצאת הספרים (המספר רשום בספר על לודוויג).
- ★ את גרדה תמצא בקבר שבכנסייה - תן לה פרחים מהחצר של הבית (דרך הארון).
- ★ חשוב לזכור להיפגש עם המומחה ללודוויג ולדבר עם הזוג בפאב על החלום.
- ★ כתוב לגבריאל כשתוכל.
- ★ קח פרח (ליד הכנסייה) ושים אותו במים במקום שבו דיברת עם המומחה (לחץ על צד ימין למטה).
- ★ גרדה תגיד לך שיש פקס בדואר - זהו היומן של לודוויג.

- ★ לך למוזיאון של WAGNER ודבר עם האיש שנמצא שם.

צ'יטים

DUKE NUKEM 3D

את הצ'יטים הבאים שלח אלינו קורא אנונימי ששכח לציין את שמו...

DNKROZ - בלתי פגיע (GOD MODE).

DNSTUFF - מביא לך את כל המפתחות, כלי הנשק והכדורים.

DNWEAPONS - מביא רק את כלי הנשק והכדורים.

DNITEMS - כל המפתחות וכל החפצים.

DNINVENTORY - כל החפצים.

DNKEYS - כל המפתחות.

DNCLIP - מאפשר לעבור דרך קירות.

DNSHOWMAP - מראה את כל המפה של השלב (כולל החדרים הסודיים).

DNHYPER - מראה את ה-Steroids.

DNMONSTERS - המפלצות יושמדו ברגע שיראו אותך.

DNCASHMAN - דיוק זורק כסף כשלוחצים על מקש הרווח.

DNRATE - מראה את ה-PLANE RATE.

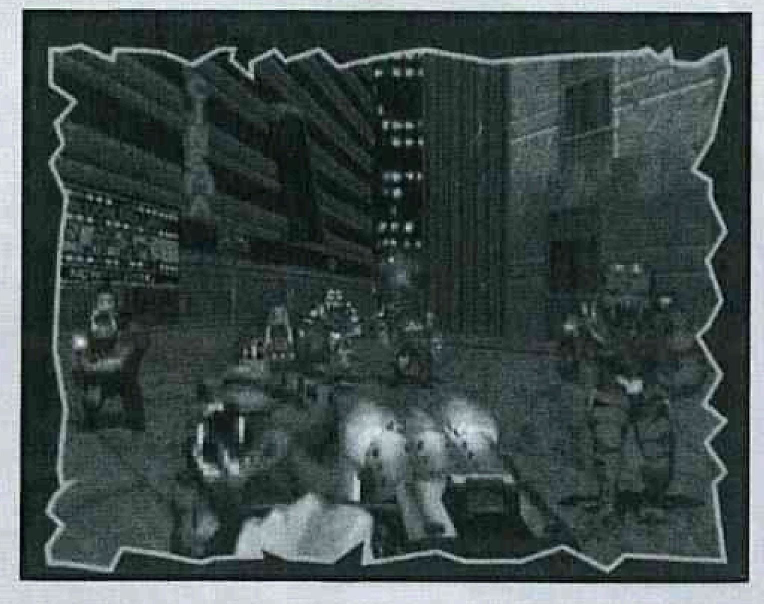
DNCOORDS - מראה את כל ה-Coordinates.

DNDEBUG - מראה את כל המידע של ה-Debugging.

DNUNLOCK - פותח את כל הדלתות.

DNSCOTTY*** - מאפשר לדלג לשלב מסוים על ידי הקשת מספרו במקום הכוכביות.

DNVIEW - תוכל לראות את דמותך בתלת ממד.



CHAMPIONSHIP MANAGER 2

כתוב את השם "Terry Vennables" ותהפוך למנהל בינלאומי.

DESCENT 2

GODZILLA - הנשק שלך גורם נזק מרבי.

ROCKGRL - מראה לך את המפה המלאה (כולל אזורים שעדיין לא חקרת).

ALIFALAFEL - כל האביזרים.

HELPVISHNU - מעניק לך רובוט מדריך נוסף או נותן לך חדש.

MOTHERLODE - כל כלי הנשק.

CURRYGOAT - כל המפתחות.

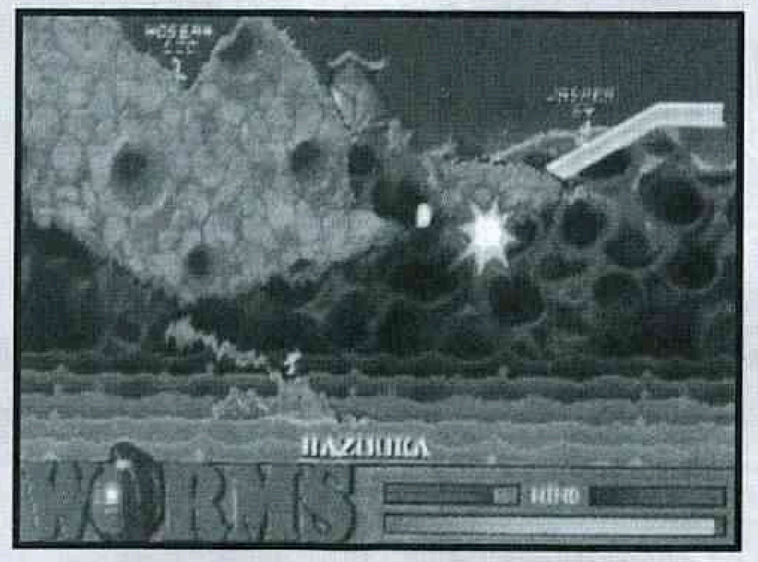
ZINGERMANS - בלתי פגיע (GOD MODE).

EATANGELOS - כל כלי הנשק מתבייתים.

WHAMMAZOOM - עובר שלב.

WORMS

הקש BAABAA כדי לקבל את כל כלי הנשק.



ROAD WARRIOR (מעבר לפחד)

מתקשים במשחק? אין בעיה! כאשר אתם מפעילים את המשחק הקישו RW 985WXM F7 בשורת הפקודה, וכאשר המשחק רץ הקישו F7 כדי לעבור שלבים.

משימה בלתי אפשרית

תיבת הדואר של וויז הוצפה בעשרות מכתבים עם התשובה לשאלה ששאלנו בגיליון 62: "מהו המשפט האחרון אותו אומר סיימון במשחק שוליית המכשף 1", וכפי שכולכם עניתם, התשובה הנכונה היא כמובן: "לא נראה לי שמישהו שואל אותי בקשר למשחק ההמשך הזה". והזוכה בפרס מתנת באג מולטיסיסטם הוא: **דניאל לוריא מירושלים.**

ועתה, לחידה חדשה: במשחק אולטימה 8 - פגאן אותו חילקנו בוויז 61, כיצד פותחים את השער השחור בסוף המשחק?

את התשובה יש לשלוח לכתובת הרשומה מטה, ולא לשכוח לציין שם מלא וכתובת על גבי הדף. בין הפותרים נכונה יוגרל פרס מתנת באג מולטיסיסטם.

גולגולת

רבים בוודאי מכירים את ה-CHEAT MODE שנמצא במשחק המצליח CIVILIZATION 2. הבעיה היחידה בזמן השימוש ב-CHEAT MODE היא שהדבר נרשם בטבלת השיאים. כדי לפתור בעיה זו עליכם לטעון את הקובץ SAV.* לעורך HEX כלשהו, ולשנות את הכתובת:

0F: XX ל-
0F: A7

אחר כך יש לטעון את המשחק ולבצע את הצ'יט הרצוי, ואז יש לשנות את המספר שוב ל-27 ולשמור.

הערה: רצוי לבצע גיבוי של כל קובץ אותו משנים.

וכרגיל, כתובתנו למשלוח טיפים, רעיונות, תשובות הצעות וכל מה שרק רוצים היא, וויז, ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 או בפקס 03-5708174. ציינו "עבור מדור הטיפים", את שמכם ואת כתובתכם המלאה למקרה שתזכו באחד הפרסים.

PC

Conquest Of The New World

מן הפרט אל הפרט

מאת: בן כספי

מאז ומתמיד שאפו המתכנתים לשלמות, וככל שאופי המשחק היה יותר מציאותי, הוא נחשב ליותר מוצלח. למרות ש-CONQUEST OF THE NEW WORLD (כיבוש העולם החדש) הוא משחק ריאליסטי ואמין, הוא עשוי לעורר תגובות כגון: "רגע, כל המציאותיות הזו משעממת, תנו לנו דמיון! תנו לנו כיף! תנו לנו תמריצים!"

אפילו אני ציינתי לשבח, מעל דפים אלו ממש, את המשחק CAPITALISM. כתבתי בשבחה של הנאמנות שלו למציאות, היללתי את חוברת ההוראות המפורטת, ולמעשה, תמכתי ואף עודדתי את התפיסה, כי משחק אסטרטגיה טוב צריך להיות כמה שיותר קרוב למציאות של התקופה בה הוא מתרחש.

CONQUEST לוקח אותנו כמה מאות שנים לאחור, לתקופת גילוי "העולם החדש". הפעם, אנו משחקים את החלוצים מבריטניה שבאו ליישב את ה"קולוניות" בפקודת המלך.

כבר מהמשימה הראשונה, ניתן להיתקל בעודף הריאליזם שהזכרתי: בשלב הראשון עלינו לחקור את הארץ, ולחשוף שטחים ממנה. לאחר שאנו פורקים את כוחותינו מהאוניות ומתחילים לסייר, הסימפטום מתחיל - כל חייל בכוחותינו מיוצג על ידי דמות חייל וכל מטר שהוא הולך, נראה על מפת המשחק. לזכותה של מפה זו ייאמר שיש לה יכולת ZOOM IN מרשימה, אך לגנותה אציין שפרטנותה מכבידה.

וכך, אנו מבזבזים תורים שלמים בהולכת החיילים שלנו, ללא סימן לאויבים, קרב, מקומות יישוב, או כל דבר אחר בעל ערך. אלמלא הייתי צריך לסקר את המשחק, הייתי מפסיק לשחק בו כבר אז וחבל, שכן יש בו גם כמה חלקים טובים.

בתחום בניית הערים וההתפתחות התעשייתית/ כלכלית/חברתית אין ל-CONQUEST מה לחדש. אחרי SIM CITY 2000 ו-CIVILIZATION אני לא בטוח שבכלל אפשר עוד לחדש משהו בתחומים הללו. אך טוב לדעת שיש אספקטים מסוג זה במשחק ושלא "מעבירים" אותו רק על ידי שיטוט בחוסר מעש.

מנשק הקרב הוא קרוב לוודאי נקודת האור היחידה במשחק. בניגוד למשחקי אסטרטגיה קלאסיים (הזכרנו קודם את CIVILIZATION), הקרב אינו מתרחש במפת המשחק אלא על מסך קרב ייחודי - רעיון חכם, שאומץ בזמנו על ידי CONQUEROR של SIERRA.

למרות שגרפית, מסך הקרב אינו מלהיב (כמו שאר המשחק), הוא נותן ביטוי ליתרונות שבפירוט הכוחות (המנהיגים, המפקדים, החיילים הרגליים, הסיירים וכו'), המקבלים ייצוג בקרבות ומשתמשים בנתונים המיוחדים להם.

בתחילת המשחק, קיימת אפשרות של קרב DEMO, המאפשרת לנו להתאמן במנשק הקרב מחוץ למשחק, כך שאם אנו עוד לא שולטים, לא נפסיד את כל מה שהישגנו.

המשחק מבוסס על עיקרון של תור אחר תור, תוך הגבלת זמן. לדוגמה, ייתכן מצב בו מלך בריטניה איים לערוף את ראשו של השחקן אם לא יסיים את המשחק תוך מספר מוגבל של תורים.

בסך הכל, CONQUEST OF THE NEW WORLD אינו משחק גרוע, וסביר

להניח שקנאי משחקי אסטרטגיה יהללו אותו על מורכבותו ואיטיותו המאפשרות שליטה טקטית רחבה. לבני התמותה האחרים, ייראה המשחק בינוני עד סתמי, לא מרשים במיוחד מבחינה חיצונית ולא מספיק מהיר, מרתק וזורם, כדי לעמוד בתחרות עם מיטב המוצרים בשוק.

PC

RENEGADE 2

מורד באיחור

מאת: אדיר להב

לפני קצת יותר משנה הוציאה חברת SSI משחק בשם RENEGADE, בתקווה להתחרות ב-WING COMMANDER וב-Star Wars. הוצאת המשחק התבססה על משחק אסטרטגיה שולחני בשם Renegade Legions מבית היוצר של FASA ועל טכניקות SVGA מתקדמות ביותר, במטרה למשוך את קהל השחקנים לכיוון חדש.

המשחק לא הצליח להמריא אל הרמות של שני המשחקים האלה: מנוע המשחק כרע תחת עומס הגרפיקה, לעתים היה צורך להמתין פרק זמן משמעותי כדי שחלק מחלקיו יעלה אל הזיכרון וכמה פגמים תכנוניים משמעותיים, גרמו למשחק לצלוע אחרי המתחרים. ככלות הכל, למרות הגרפיקה המעולה והקרבות הקוצפים - פשוט היו משחקים טובים יותר בשוק.

במשחק ההמשך ששמו המלא הינו: RENEGADE 2: The Return to Jacob's Star, מנסה חברת SSI לתקן מעט מהפגמים שנתגלו במשחק הראשון, ולהוסיף מספר אטרקציות מעניינות כמו עורך משימות פנימי, אפשרות להמשיך עם אותה הדמות מהמשחק הראשון (במידה ושמרת אותה), ואפשרות למשחק ברשת או מודם. למרות זאת, RENEGADE 2 עדיין סובל ממספר בעיות אשר מעקבות אותו מלזנק קדימה, ומורידות באופן משמעותי מההנאה שבמשחק.

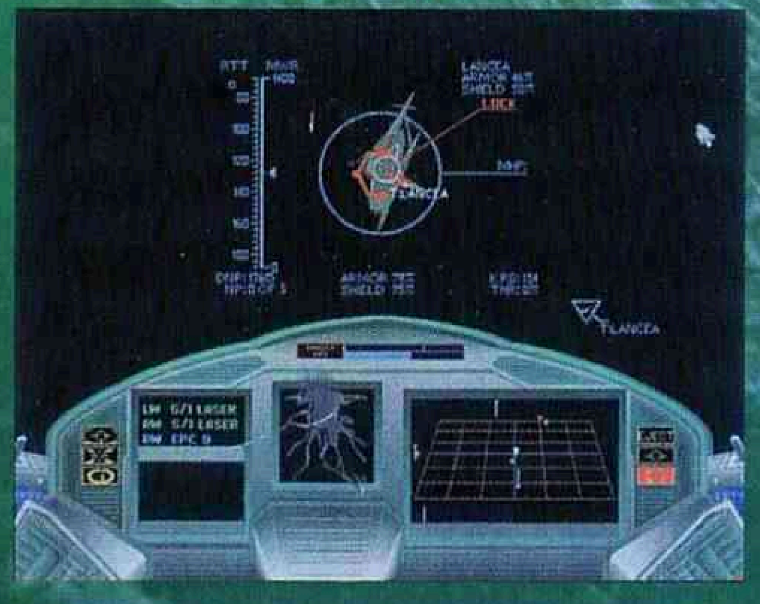
מה קורה?

המשחק מתחיל זמן קצר לאחר סיום העלילה של המשחק הראשון, בו פיקדת על כוח חלליות קטן במרדף אחרי האויב. כעת, מטרתך היא לבחור טייסי חלל על פי ניסיון העבר שלהם, ולהתאים אותם לסוגי החלליות והמשימות השונות. ואז, כשהכל ערוך ומוכן (לפחות כך נדמה לך), עליך להובילם לקרב.

לאחר תדרוך לגבי המשימה הנוכחית שלך, תיאלץ לעבור דרך לא פחות מ-12 מסכים שונים על מנת לאתר ולהתאים את הטייסים והחלליות למשימה. תהליך המיון והאיתור חוזר על עצמו בכל פעם שאתה מחליף את הספינות הפגועות מהמשימה, מסנן את הטייסים הלא מוצלחים ומחליף את העייפים שבהם. המגוון העצום של טייסי החלל ושל החלליות ראוי להערכה, אולם התהליך עצמו מאוד מסורבל.

זה תא טייס?

תא הטייס מבלבל (בלשון המעטה) ודרוש לא מעט זמן כדי להתרגל אליו, ולרדאר שבו. הרדאר כולל בתוכו מצגת תלת ממדית, אשר מציגה את אזור המשימה ומשתמשת בסימוני צבע על מנת להדגיש ספינות חלל עוינות, ידידותיות ונקודות ציון. קווים אנכיים המתחברים למשטח המצגת מציינים אם המוצג נמצא מעליך או מתחתיך (שיטה זהה נהוגה במשחק הוותיק ELITE). מעבר לחיסרון שבוותק השיטה, שחקנים שאינם מורגלים לה עלולים להיתקל בקשיי הסתגלות.



אנשי צוות

בעיה אשר נותרה מ-RENEGADE נעוצה ביישום מתן הפקודות לשותפיך למשימה. כדי להוסיף למשחק תחושה של אסטרטגיה כוללת, הפקודים שלך אינם מבצעים את הפעולות בעצמם אלא מקבלים את פקודות הפעולה ממך, לרבות פקודת ההתקפה המתבקשת ביותר. גם כאשר עולה בידך לתת פקודות לכל אחד מהטייסים, כגון: תקוף את המטרה, עבור לנקודת ציון X וכו', תגלה כי לעתים הן אינן מתבצעות במלואן, במיוחד כשמדובר בפקודות כלליות יותר.

יש משהו חיובי?

מבחינה ויזואלית המשחק מקסים, הספינות מעוצבות בקפידה ובדייקנות עד לפרט האחרון, הפיצוצים מרשימים ורקע החלל יפה לצפייה. חיסרון מייגע שהיה במשחק הקודם נעלם ואיננו עוד, זמני הטעינה הארוכים שלפני כל משימה נעלמו וכעת הם עומדים על פחות מעשרים שניות בכונן CD-ROM סטנדרטי. יתרון נוסף מצוי במנשק מרובה השחקנים המבטיח הנאה מרובה במשחק מול טייסי אנוש.

יש ציון?

לסיכום, המשחק נחמד אך אינו ממשיך את המסורת של הצעידה קדימה בסוג זה של משחקים (ראה: WING COMMANDER IV בגיליון WIZ 60). למי שיש את הזמן והנכונות להשקיע בבניית משימות עצמאיות ואפשרות למשחק ברשת, צפויות שעות לא מעטות של הנאה. למי שאין את הזמן - מוטב שייצמד לספינות החלל המצויות ברשותו.

Battle Isle 2220
קרב חכם

מאת: אדיר להב

Battle Isle 2220 מהווה את המהדורה השלישית בסדרה יוצאת דופן של משחקי מלחמה-אסטרטגיה, מבית התוכנה BLUE BYTE.

המלחמה הגדולה מתרחשת על פני עולמות רחוקים במאה ה-23, בין האימפריה (הרעה) לבין יריביה (הטובים), וכמו במקרים אחרים, הפרטים העלילתיים אינם באמת חשובים ולמען האמת גם חסרי משמעות לגבי המשחק.

משחק זה, כמו קודמיו בסדרה, אינו משחק פשוט. לעתים, החוקים מורכבים ומוזרים והוא משונה מעט באופן כללי. קשה שלא להבחין כי זהו תוצר של צוות תכנון חדש ויוצא דופן - בעוד המשחקים הקודמים אופיינו במנשק מסובך, ו"זכו" לביקורות רעות עקב חוסר הנוחות שבצירופי הכפתורים ושימושי העכבר, כאן התמונה שונה, בשל השימוש במנשק חלונות. אומנם המנשק עדיין מורכב, אך הוא מהווה שיפור משמעותי בהשוואה לקודמיו.

למרבה המזל, המשחק כולל סדרה של שמונה "משימות" היכרות, שכל אחת מהן מתמקדת בנושאים אחרים ומורכבותן עולה, בהדרגה. המשימות נחוצות מאוד כדי להבין בצורה טובה יותר את המתרחש במשחק, ואחרי שתשלוט בכולן תוכל להיכנס למשחק באופן טבעי יותר.

ברגע שהכל במקומו ורץ כשורה תוכלו ליהנות ממשחק ססגוני, מלא דמיון ומרתק ביותר. ניתן להשתמש ב-64 סוגים שונים של יחידות (נשקים, מפעלים, חנויות ועוד), ביניהן יחידות קרקע, ים ואוויר, או שילובים מעניינים שיבואו לעזרתך במצבים מסוימים כדי למלא משימות שונות. כלי הנשק השונים מעניינים מאוד (בחלקם יצירי דמיון מופרע לחלוטין), ומאפשרים שיטות שונות להשמדת האויב, ללכידתו ולהשתלטות על בתי המלאכה, המפעלים והמפקדות שלו.

חילות הצבא שלך משתפרים ככל שהם משתתפים ביותר קרבות, ולכן נחוץ מאוד לשמור עליהם במצב תקין בכל זמן אפשרי, ולהשתדל שלא ליצור יחידות חדשות וחסרות ניסיון בכל פעם מחדש. לפיכך, הטיפול השוטף בכוחות מעניק ליחידות האספקה, החימוש והתחזוקה, תשומת לב מיוחדת לאורך כל המשחק.

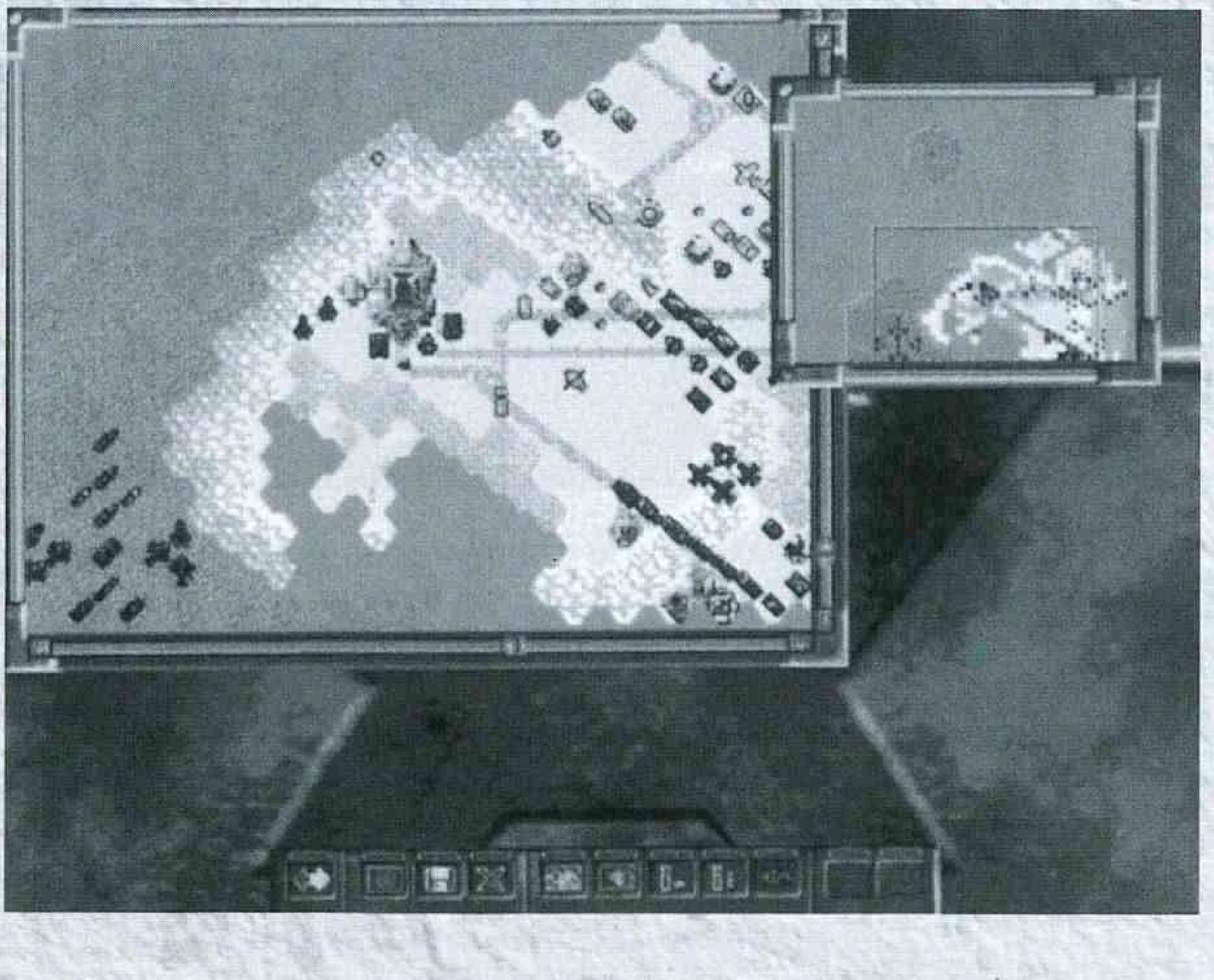
העברה של כוחות "מנוסים" מקרב אל קרב כרוכה לעתים בטרחה רבה, והידיעה על הצורך להוציא כוחות מסוימים ולהעבירם בזמן לתיקונים, יכולה להיות קריטית.

היחידות החזקות ביותר מבזבזות הרבה דלק ותחמושת ויש צורך תמידי לשמור על קווי אספקה אל אתרי הקרבות. המשחק מבהיר כי משלוחי הדלק והתחמושת מהווים מטרות מועדפות על האויב והן פגיעות במיוחד. יש לציין כי חלק זה במשחק נראה מעט לא מאוזן, וההתעסקות המתמדת בתיקונים ובאספקה נתפסת לעתים כהתעסקות מיותרת בבירוקרטיה.

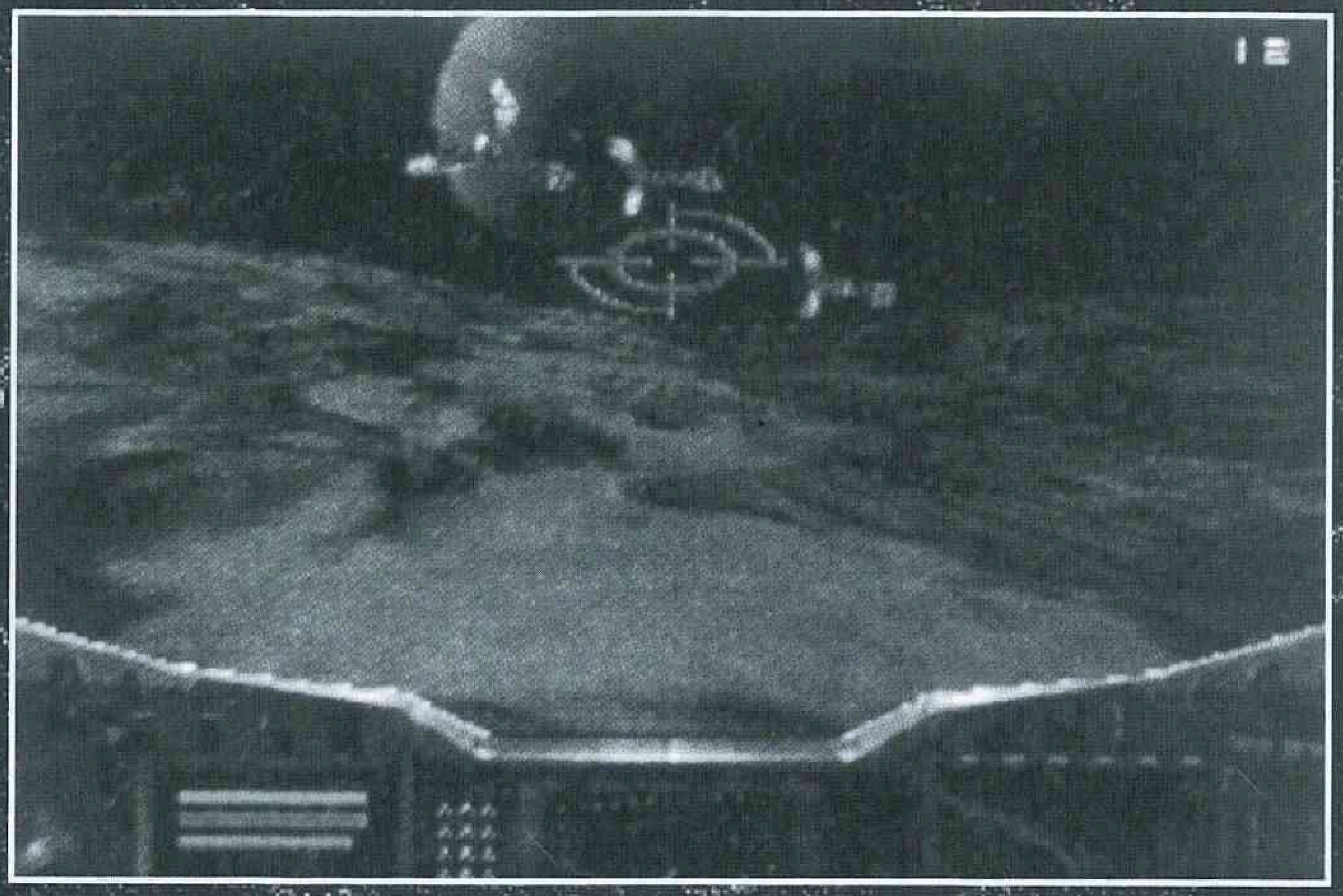
אחד הדברים שהופכים את המשחק למעניין במיוחד מצוי בעובדה שניצחון עלול להיקבע דווקא בפעילות הלא קונבנציונלית של השחקן. אומץ ודמיון פורה ישרתו את השחקן לא פחות מהיחידות הלוחמות, ופתרון יוצא דופן לבעיה הוא זה שיכול להביא את הניצחון.

המשחק ללא ספק יצירתי מאוד ושונה מרוב המשחקים המונחים על מדפי המשחקים בחנויות. עם ההתמדה במשחק לומדים להעריך כל חלק בו, מה"משימות" שבתחילתו ועד לאתגרי החשיבה הנחוצים להשלמתו. זהו ללא ספק אחד המשחקים שאוהבים או שונאים, אך אם אתה אוהב משחקי אסטרטגיה הייתי מהמר על האפשרות הראשונה.

למרות שדרישות המינימום הרשמיות הן: מחשב 486 DX2-66, 8MB זיכרון פנוי, CD-ROM מהירות כפולה וכו', מומלץ להשתמש לפחות ב-PENTIUM מסוג כלשהו, CD-ROM מהירות מרובעת ו-16MB זיכרון פנוי. המשחק רץ מצוין על Windows 95 ואם משתמשים ב-Windows 3.11 יש להתקין 'patch' לעבודה בתצורת 32 ביט, וליצור SWAP FILE בגודל של 20MB לפחות.



Shockwave Assault



מאת: אורן רביב

השנה היא שנת 2019 ואתה נמצא על סיפון נושאת החלליות הראשונה בתולדות האדם, ה-UNS Omaha, תחת פיקודו של תת אלוף סטיוארט וקומנדר קראן.

בעוד אתה מתרשם מ"זיו" פניו של כדור הארץ והאטמוספירה המזוהמת שלו, פולשים לכוכב חייזרים אשר נחושים בדעתם להרוס ולהשמיד אותו. מי יעצור אותם? האם הם ייכנעו בקלות? ולמה לעזאזל הם החליטו לפלוש דווקא ביום החופשי שלך?

התשובה לשאלה הראשונה היא כמובן, **אתה!**

מסתבר שאתה טייס של מטוס הקרב המתקדם, F-177, כלי טיס שבעזרתו אפשר יהיה להפוך את הפולשים לחתיכות קטנות של חומר חייזרי בלתי מזיק, וכך להציל את כדור הארץ.

למשחק של ELECTRONIC ARTS מנשק משחק פשוט וקל - כל שעליך לעשות הוא להביא את המטרה למרכז הכוונת ולירות. לשירותך עומדים טילים ותותחי לייזר שבעזרתם תירה על אויבים צמאי דם, אשר ינועו במגוון כלי רכב החל מקטנים ובלתי מזיקים עד לחלליות-אם ענקיות.

מכלול האויבים המופיעים מולך במשחק הוא גדול ובנוסף לתנאי השטח הקשים, יוצר הדבר אווירת מלחמה אמיתית. פרט לכך, השליטה בכלי הטיס די קלה ואני לא חושב שרבים יסתבכו בעניין הזה. למעשה, המנשק מזכיר את זה של MAGIC CARPET ובנוי בסגנון ה-POINT & SHOOT.

המשחק כולו מחולק לכמה משימות כשכל אחת מהן מטפלת במטרות שונות. במהלך המשימות תטוס במקומות שונים בעולם, ממצריים והפירמידות דרך הוליווד ועד פרו. תנאי השטח מוצגים ברזולוציה גבוהה, המתאפשרת כתוצאה משימוש במפות לוויין היוצרות תנאים מדויקים ככל האפשר.

את ההתרחשויות ניתן לראות רק דרך זווית אחת, אם כי כדאי לזכור שזהו משחק ARCADE ולא סימולטור, ועל כן לא תוכלו גם לשמור טיסה וגם להתבונן בה אחר כך.

שיפורים לגרסת ה-3DO

את SHOCKWAVE אני זוכר עוד מהזמנים שכתבתי על 3DO. המשחק, שבמקורו יועד לאותה מערכת, הוצג לפני שנתיים ומאז עלה דרגה והוסב גם ל-Windows 95 וגם ל-MAC.

ELECTRONIC ARTS שיפרה את המשחק ותגבתה אותו בתוספת המשמעותית ביותר במעבר מה-3DO למחשב - מסך שמירה. התוספת הזו נחשבת כמובנת מאליה במשחקים "רגילים", אולם בתור אחד שהגיע לשלב גבוה בגרסת ה-3DO, ונפסל רק בגלל שלא שם לב לטנק שהגיח מאחוריו, אני מברך עליה.

בנוסף למשחק הרגיל, שהוא בעצם זהה לגרסת ה-3DO, תמצאו באריזה תקליטור הרחבה המיועד לוותיקי SHOCKWAVE ASSAULT.

קליל ונחמד

אם גמרת את WING COMMANDER בקלות אז המשחק הזה הוא **לא** בשבילך. מהמשחק הזה יפיקו תועלת מי שרק נכנסו לתחום משחקי המחשב, או מי שאין להם את כישורי הצליפה להשמדת 100 ספינות קילהארטי.

PC הזומבינים המרליקים
המעבר הבטוח

מאת: אור פלג

זה התחיל עם הנמלולים, אחר כך הגיעו טרולים ושאר יצורים מוזרים וכעת מגיע תורם של הזומבינים – יצורים קטנים, עגלגלים וחביבים, שירתקו אתכם למסך המחשב.

"הזומבינים", או בשמו המלא "המסע להיגיון של הזומבינים", הוא משחק אסטרטגיה פשוט, בו השחקן מעביר כמות מסוימת של זומבינים ממקום אחד למקום אחר, תוך כדי פיצוח חידות שונות. מעבר לכך, המשחק משלב כמה אלמנטים של לומדה, כגון: לימוד פעולות מתמטיות, חשיבה הגיונית, צורנית ועוד.

המסע מתחיל בהשתלטות הבלוטים על עסקי הזומבינים, השתלטות שאילצה אותם לעזוב את אי הזומבינים, ולמצוא מקום חדש בו יוכלו להתיישב ולעבוד בנחת. כאן אתה נכנס לתמונה במטרה להוביל מאות זומבינים לאי חדש ולעתיד טוב יותר. במהלך המסע, עוברים הזומבינים דרך 16 מסכים שונים בארבע רמות קושי, שעולות בהדרגה בכל פעם שהשחקן חוזר למסך בו הוא כבר הספיק לבקר.

באי הזומבינים בו מתחיל המשחק ניתנת לשחקן אפשרות לבחור צוות של 16 זומבינים, אותם הוא יוביל לעבר אי הזומבינים החדש. לכל אחד מהזומבינים מראה חיצוני שונה המבדיל אותם זה מזה, והשחקן יכול לקבוע לכל זומבין את סוג השיער, העיניים, האף והרגליים.

לאחר שלב בחירת הזומבינים מגיע השלב בו מעבירים את הזומבינים ליעדם החדש. בכל מסך יש לגלות כיצד להעביר את הזומבינים מהנקודה בה הם נמצאים לנקודה שאליה הם צריכים להגיע. הדבר נעשה בדרך כלל על ידי מציאת הייחוד בכל אחת מהדרכים שיובילו לנקודת היעד. לדוגמה, ייתכן מסך המכיל מספר שבילים אפשריים לאותו המקום, כששביל אחד יכולים לעבור רק זומבינים עם סוג שיער או סוג רגליים מסוים.

כשיגיע השחקן פעם נוספת לאותו המסך, הוא יגלה שהדרך בה העביר את הזומבינים בפעם הראשונה אינה בהכרח מתאימה, ולכן עליו לגלות דרך אחרת בה יוכל להעביר אותם. במידה והשחקן יסיים להעביר קבוצת זומבינים לכל אורך המסלול, הוא יתחיל את המסלול מחדש כשהפעם רמת הקושי גבוהה יותר והחידות קשות יותר.

הגרפיקה מצוירת וצבעונית ומוסיקת הרקע עליזה וקצבית. במהלך המשחק תוכל להאזין לקטעי דיבור שונים המסבירים לאן הגעת ומה עליך לעשות באותו השלב על מנת לעבור אותו. אומנם קטעים אלו נשמעים באנגלית במהלך המשחק, אך כולם תורגמו לעברית והם מופיעים בחוברת ההדרכה שמפרטת את השלבים השונים והדרכים לפתור אותם.

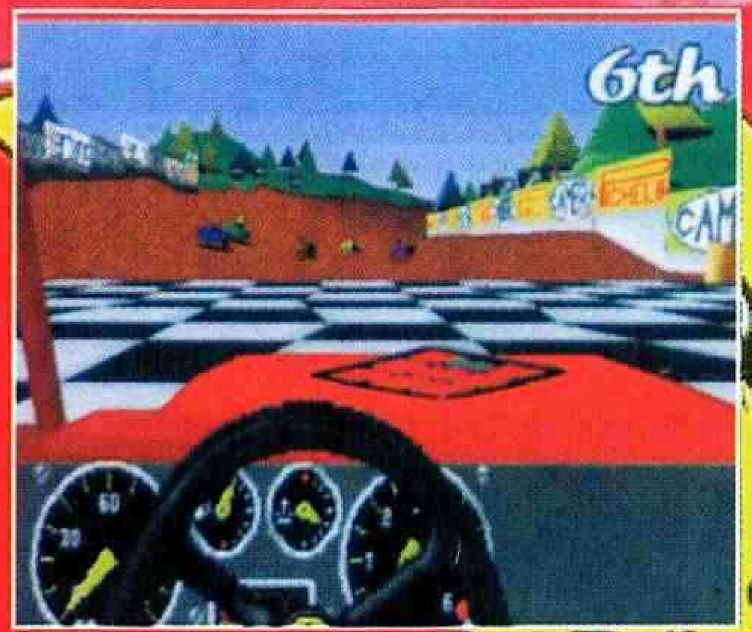
המשחק לא דורש פנטיום עם 16MB זיכרון ו-Windows 95, אלא מסתפק ב-486SX עם 8MB זיכרון בלבד ו-Windows 3.11. הוא מופיע על גבי תקליטור אחד ולא על גבי ארבעה, אינו מכיל למעלה מחצי שעה של קטעי וידאו בהשתתפות שחקנים מפורסמים ולא הופק בתקציב של 12 מיליון דולר.

קשה להאמין, אך למרות הכל המשחק מצליח לספק שעות של מחשבה והנאה בפתרון החידות השונות. כנראה שזו ההוכחה לכך שמשחקי מחשבה טובים המאלצים אותנו להפעיל את התאים האפורים, עדיין עומדים בתחרות מול אותם משחקים מתוחכמים (ולעתים חסרי מטרה), המנצלים את היכולות הטכנולוגיות עד תום.

PC BIG RED RACING
האדום הגדול

מאת: דוד זילברשטיין

זה אדום, זה גדול, זה רועש. זה בדיוק הדבר שאתם זקוקים לו באמצע החופש הגדול – BIG RED RACING.



חברת DOMARK יצאה עם BIG RED RACING, משחק מירוצים חדשני, שנתמך אומנם בגרפיקת פוליגונים בינונית אך מכיל בתוכו כמה הפתעות.

בכל משחקי המירוצים ל-PC בהם נתקלתי עד היום, המשחק היה בנוי תמיד סביב כלי רכב ספציפי. ב-FORMULA 1 נהגת במכוניות מירוץ מסוג פורמולה, ב-NEED FOR SPEED ו-HIGH OCTANE נהגת במכוניות מירוץ גדולות, ב-CYBERBIKES התחרית באופנועים ועוד ועוד.

בכל המשחקים שהזכרתי, כלי הרכב סטטי, בעוד שהחלק הדינמי במשחק מתרכז במסלולים המגוונים, בתחרויות, בטורנירים ובאליפויות.

היתרון העצום של BIG RED RACING על כל משחקי המירוץ האחרים שיש בשוק, הוא בכך שגם כלי הרכב הפכו לחלק מהמערך הדינמי במשחק. למעשה, אתה אף פעם לא נוהג ברכב מירוצים קונבנציונאלי - בחלק מהמסלולים תתחרה במשאיות תובלה, באחרים ברכבי בנייה (טרקטורים, מערבלי בטון, משאיות דיזל וכו'), במסלולי המים תתחרה בסירות מירוץ ורחפות, ובערים במכוניות פרטיות.

רמזתי כבר בחצי מלה שהגרפיקה היא עקב אכילס של המשחק. לא מדובר ב-THE NEED FOR SPEED, ואין כאן מכוניות בדיגיטציית וידאו ומסלולים ריאליסטיים לחלוטין. למעשה, מנוע המשחק משתמש בגרפיקת פוליגונים שהייתה אפשרית מבחינה טכנולוגית גם לפני שנתיים. וזאת משום שאנשי DOMARK הניחו שאיכות גרפית כזו תספיק כדי לבסס עליה משחק מהיר, אשר ירוץ היטב גם על מחשבי 486, ולא יפגע במורכבות הנעוצה בעובדה שבכל מסך נוהגים בכלי רכב שונים.

המשחק מאפשר להתחרות במשחק אחד, בטורניר או מול שחקן אחר דרך מודם או רשת. רק בחר לך אחת מן הדמויות, בחר לה צבע ולוגו - וצא לדרך.

תוכל לבחור במסלולים מכל העולם, כשבכל מקום המירוץ שונה. לפני כל מירוץ תוכל להשתמש באפשרות ה-VIEW שמאפשרת לצפות במסלול ממסוק תלת ממדי, כדי שתוכל ללמוד אותו לפני יריית הפתיחה.

BIG RED RACING מכיל בתוכו עוד כמה הפתעות. בניגוד למשחקי מירוצים אחרים, אתה יכול לנהוג גם מחוץ למסלול/לכביש. כדי שלא "תחתוך" מייד לקו הסיום, קיימות נקודות-מבדק (CHECKPOINTS) בהן תהיה חייב לעבור על מנת להשלים את המסלול, אך מעבר לכך, מותר לך לנסוע בין העצים, לטפס על גבעות, לחצות אגמים, שלוליות וכל מה שתרצה. כמובן שנסיעה מסוג זה עלולה להסב נזק למכונית ואכן כך הדבר. לכל מכונית סף נזק הנמדד באחוזים, ובמידה והגעת ל-0 אחוז המכונית שלך משותקת.

המשחק מאפשר שליטה ברמת האמינות של מנשק הנזק - ניתן לשחק עם מכוניות "שבירות" או "בלתי פגיעות", ובכל כלי רכב יש מיכל דלק (NITRO) המעניק מהירות "טורבו" לזמן מוגבל.

בכלל, המושגים ב-BIG RED RACING לא נמדדים בקמ"ש וביכולת התאוצה, אלא באופן פשטני יותר. בנתוני המכוניות למשל, תחת הערך מהירות מקסימלית רשום "מצוין" ותחת הערך האצה רשום "מעל לממוצע". למעשה, נעשה כאן ניסיון ליצור אווירה של "תשכחו מהריאליזם, עזבו שטויות, בואו למירוץ!".

במירוצים עצמם לא נפקד מקומן של הפתעות אחרות, כמו "ראמפות" בכבישים, סאלטות באוויר או התהפכויות, והן קיימות בכל מירוץ ומירוץ.

לסיכום, ממש ממש כדאי כי זה פשוט משחק כיפי, בעיקר אם יש לכם מודם ומישהו לשחק נגדו. יחד עם זאת, אם אתם חסידים של THE NEED FOR SPEED ומחפשים גרפיקה עוצרת נשימה וריאליזם, כדאי לכם לחפש משחק אחר.

מאת: עמית חסון-אלוני

חדשות

מלחמת חפשנים

נמשכת תחרות החפשנים בין ALTA VISTA, INFOSEEK, LYCOS ו-YAHOO.

מעבר לכל ההבטחות על מאגרי מידע גדולים יותר וזמני חיפוש קצרים יותר, חלקם מתכוונים למכור את טכנולוגיית החיפוש שלהם לשימושים ברשתות פנימיות, על מנת להמשיך את הפיתוחים בתחום.

עם זאת, שחקנים חדשים נכנסים לזירה ואחד הבולטים שבהם הוא ה-Inktomi (פותח באוניברסיטת קליפורניה) שהפצתו המסחרית תחל בקרוב. על פי דבריו של רוב גאווטון, מנהל הפיתוח, ה-Inktomi יכול לסרוק את הרשת מהר יותר מהמתחרים, והוא מורכב על חומרה זולה בהרבה מזו שצורכים ה-ALTA VISTA, LYCOS או INFOSEEK.

HTML 3.2 בפתח

בכנס שנערך לאחרונה בפריס הוסכם על המפרט של גרסת ה-HTML הבאה, ה-HTML 3.2. על ההסכמה חתמו Netscape, SUN Microsystems, מיקרוסופט, IBM ונובל, אשר הפכו את הסטנדרט החדש הזה לאבסולוטי.

בין החידושים ניתן למצוא: שיתוף יעיל יותר של טכנולוגיית JAVA, טכניקות חדשות לשילוב תמונות בטקסט, סטנדרט חדש לבניית טבלאות ועוד.

באותו הכנס נקבעו הסכמות לגבי אופן הכתיבה במערכת ה-PICS (Platform for Internet Content Selection) - מערכת אחידה לדירוג אתרים ב-WWW, שתאפשר למשתמשים לדעת באופן מדויק יותר מה מכיל כל אתר, במטרה למנוע כניסה לאתרים שאינם רלבנטים.

עסקים חדשים

לפני זמן לא רב פתח הוול סטריט ג'ורנל (WSJ), עיתון העסקים המוביל בארה"ב ובעולם, אתר באינטרנט. במשך למעלה משנה עבדו צוותי הפיתוח כדי לאפשר לאתר לכלול את מהדורת העיתון האמריקנית, האירופית והאסיאתית גם יחד. האתר כולל את מיטב טכנולוגיות האינטרנט, והתווספו לו מספר אתרים ברחבי העולם, כדי לענות על הביקוש ולמנוע הפרשי זמן-תגובה גדולים.

עיתון הרשת ישקף פחות או יותר את המהדורה המודפסת, אך יכלול מספר אלמנטים שאינם יכולים להופיע בעיתונות הכתובה, כמו נתונים עדכניים משוק המניות, גישה למאגרי נתונים של הבורסה ואפשרות למידע עסקי שאינו חדשותי. למעוניינים, מחיר התענוג הוא 50$ לשנה.

כתובת האתר: http://wsj.com/.

מילון אינטרנט

בימים אלו מופץ בחנויות המחשבים בארץ, מילון אינטרנט בהוצאת "באג מולטיסיסטם". זהו מילון ראשון מסוגו בעברית, והוא מכיל כ-2,400 הגדרות ומונחים הקשורים באינטרנט, המסודרים לפי סדר האלף בית האנגלי.

לכל מונח יש הגדרה פשוטה וברורה בעברית בצירוף הפנייה לערכים נוספים ודוגמאות שימושיות. בין ההגדרות ניתן למצוא מונחים טכניים מעולם המחשבים, הרשתות המקומיות והאינטרנט, כמו גם מונחי סלנג שהתפתחו ברשת, כגון: ראשי תיבות וקיצורים, תקנים, פרוטוקולים ומונחים רבים נוספים.

Netscape 3

Netscape 3 - החיים הטובים

אין ספק שגרסאות ה-Netscape השונות מהוות מדד מדויק למדי להתפתחות האינטרנט. הן שולטות ברובו המוחלט של שוק הדפדפנים (בסביבות ה-80%) - הסטנדרטים שהן מקבלות פורחים ואלה שהן מתעלמות מהם מתקשים מאוד לשרוד.

פינת המציאות

◄ עיר הנוער

http://www.youthcentral.apple.com/

Youth Central
For kids & teens. By kids & teens. From Apple.

אתר זה מהווה מועדון לנוער (גילאי 10 עד 17) מכל העולם, והוא למעשה הגרסה הקיברנטית של המתנ"ס השכונתי. אתר זה תוכנן, עוצב ומתוחזק באופן שוטף על ידי בני נוער ומכיל חומר שאושר על ידם. ניתן למצוא כאן אזורי דיונים ושיחות, מאגרי מידע ורשימות של בני נוער מכל העולם המעוניינים ליצור קשר.

◄ רדיוס רחב

http://www.100fm.co.il/

לתחנת הרדיו המקומית "רדיוס" יש אתר אינטרנט מעניין המכיל את לוח השידורים, תמונות שדרי הרדיו, קישורים לתחנות רדיו ברחבי העולם ואפשרות להאזין לשידוריהם בטכנולוגיית REAL AUDIO.

רדיוס 100.FM הרדיו החזק באיזור

◄ יותר מוזר מהדמיון

http://err.erthz.ch/~kiwi/Spirit/Images/List.html

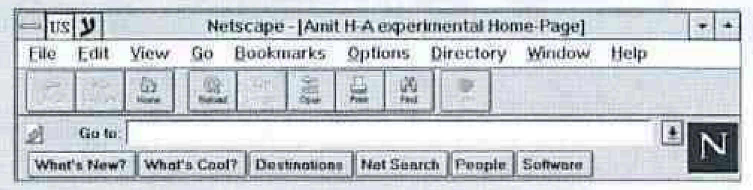
תמונות של אירועים מוזרים מרחבי העולם. אם לראות זה להאמין, אז אולי עדיף לא לראות כלל.

◄ מדברים בירוק

newsgroup:alt.org.earth-first

קבוצת דיון זו עוסקת באיכות הסביבה, ומטרתה לגרום לנושא להכות גלים ברחבי העולם - מומלץ לאנשים שאיכפת להם.

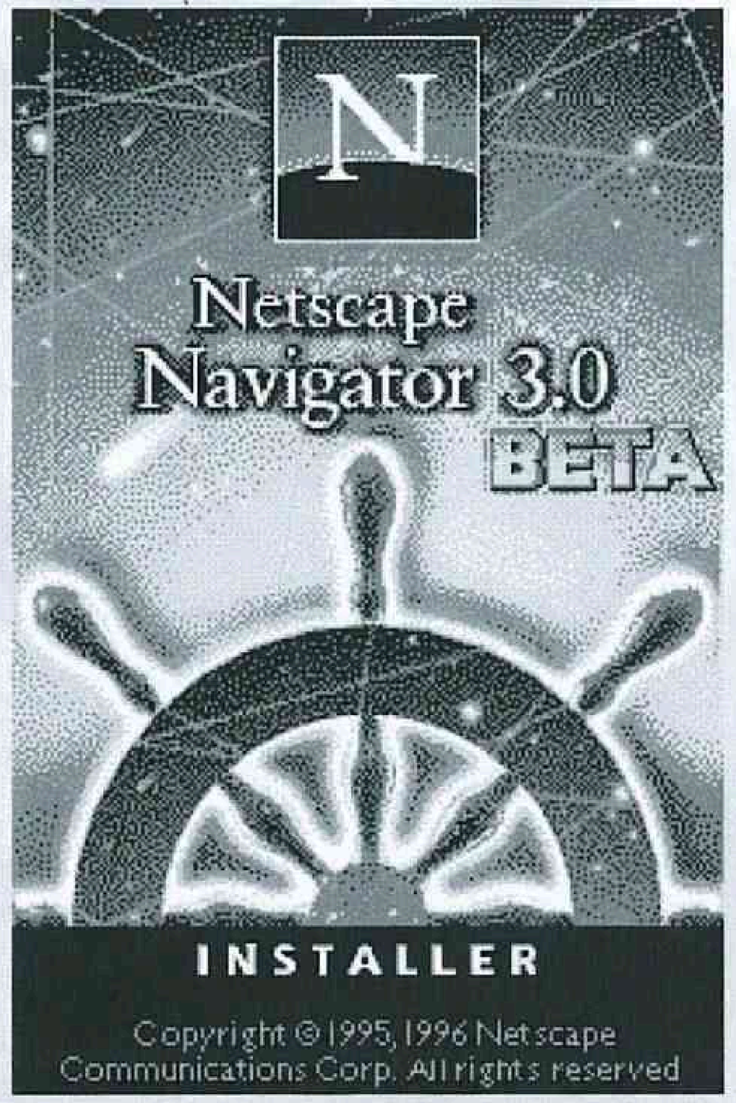
אינטרנט



בידיים רועדות הקשתי את המלה הפותחת, SETUP, המתנתי מעט לפני הלחיצה על מקש ה-Enter הגורלי ולחשתי תפילה לאמא אדמה.

השלב הראשון עבר בקלילות שאינני מורגל בה (רק שלשום קניתי פנטיום).

האם אתה רוצה את CoolTalk - כמובן, לשים ב-STARTUP - מה פתאום.



אחרי שתקבל את כל תנאיה של חברת Netscape, היכנס אל הפורמט המוכר של תוכנת הדפדפן הנפוצה ביותר בעולם. אין חידושים מרעישים מבחינת המראה והמסך דומה מאוד למה שראינו בגרסאות הקודמות (אגב, כבר ראיתי יותר משלוש תצורות תצוגה שונות של Netscape-3, אז אל חשש אם בגרסה שיש או תהיה בידך התצורה שונה במקצת - שכן עדיין מדובר בגרסאות הביתא השונות).

אחד הדברים הבולטיים כבר בדקות העבודה הראשונות הוא העובדה שהתוכנה ללא ספק איטית יותר מהגרסה הקודמת (Netscape 2), וזאת בעיקר בגלל גודלה וסוגי המדיה הרבים בהם היא תומכת.

אז מה יש פה?

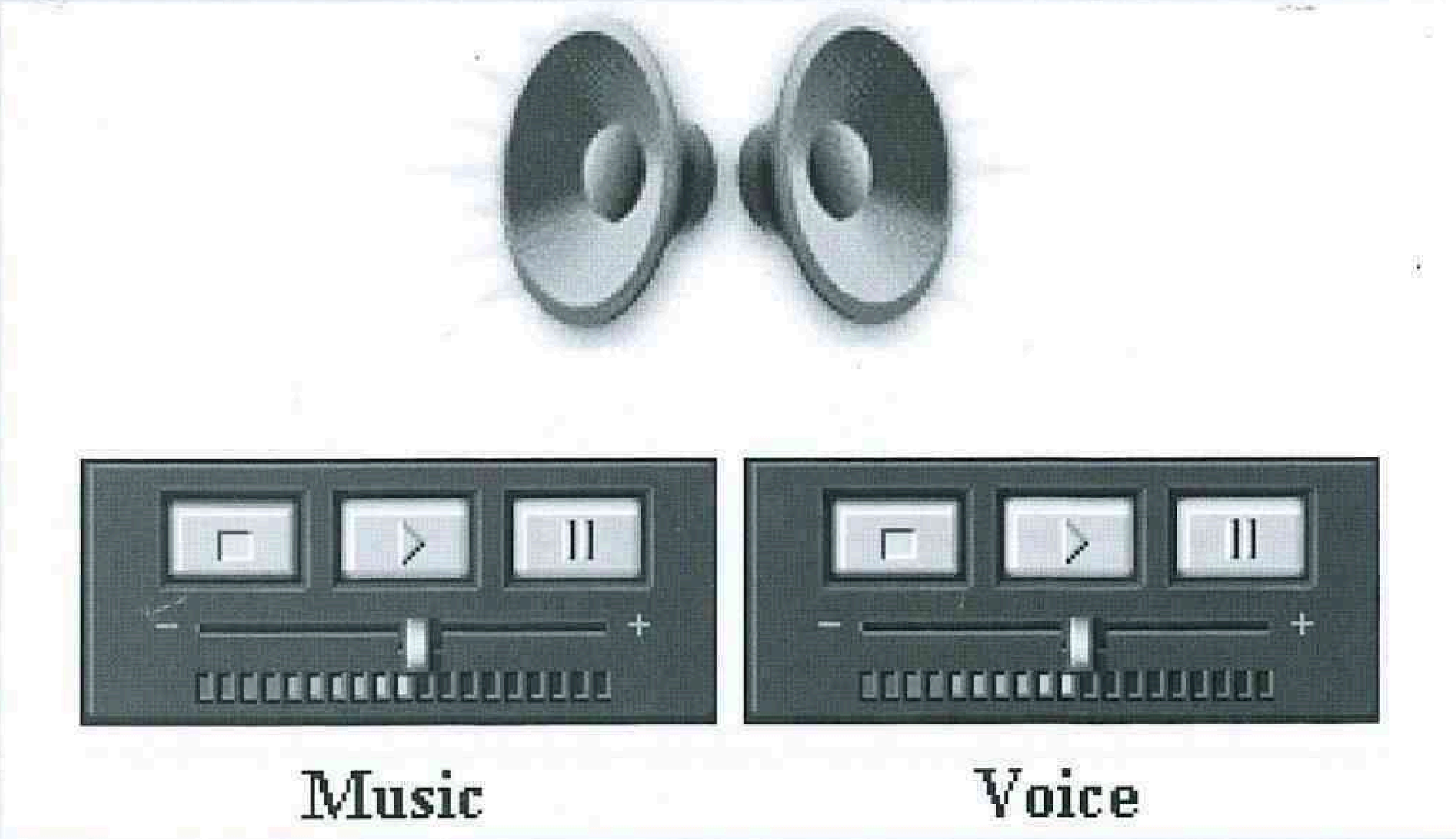
תוכנת ה-Netscape החדשה תומכת באופן סטנדרטי בשידור צלילים בזמן אמת (REAL-TIME AUDIO), הקרנת קליפים וסרטים ושיוט בתלת ממד. בעקבות זאת, קיימת התקווה כי יותר ויותר גופים יתחילו להשתמש בטכנולוגיה זו ובכך יעשירו את אתריהם. המשמעות של השינויים והתוספות הללו היא שתם עידן התקנת טלאים של תוכנות עזר על מנת לצפות בקטעי וידאו, לשמוע צלילים ומוסיקה או לצפות באתרים הבנויים בטכנולוגיית תלת ממד (אף שהם מעטים מאוד וניסיוניים ברובם).

למעשה, המרכיבים העיקריים הם ה-LiveAudio שמאפשר לך להקשיב לקובצי צליל, אפקטים קוליים, מוסיקה וקולות מהסוגים: AU, MIDI, WAV ו-AIFF, ושבתוכו מרוכזות אפשרויות כמו: גובה הצליל, השמעה, עצירה וכו'.

ה-LiveVideo מאפשר צפייה בפורמט AVI, בפורמט של אפל QuickTime וכולל את כל כפתורי השליטה. עוד חידוש הוא ה-Live3D שבאמצעותו ניתן לצפות במסכים תלת ממדיים המשתמשים ב-VRML (Virtual Reality Modeling Language).

חידוש נוסף הינו ה-CoolTalk שמיועד במיוחד לרשתות IntraNet (רשתות פנים ארגוניות), והוא מאפשר לדבר בזמן אמת בין שני משתמשים או יותר, להפעילו כמזכירה אלקטרונית ועוד. מעבר לאילו, הגרסה החדשה כוללת חידושים נוספים שאינם נראים לעין (רובם, אגב יופיעו רק בגרסה המסחרית) וביניהם נמצא ה-SSL (Secure Socket Layers), שיוצר מטריית הגנה בת שלוש שכבות להבטחת השימוש.

עליי להדגיש שהגרסה שבידי היא עדיין גרסת הביתא, ובזמן כתיבת שורות אילו עדיין לא הופצה הגרסה הסופית לקהל הרחב (וגם לא לפרוטקציונרים).



המשיכו להביע דעה, לשאול ולכתוב אל מערכת WIZ, מדור אינטרנט, ת.ד: 2409, בני ברק 51114, לפקס: 03-5708174 או ל-E-MAIL: bug@netvision.net.il - לרשום ב-SUBJECT: WIZ.

EURO 96 ...גול!

מאת: דוד זילברשטיין

EURO 96 – משחק המחשב שיצא לשוק במהלך אליפות אירופה האחרונה מוצלח בפני עצמו, אם כי יש בו אלמנטים הזכורים לטובה מ–FIFA SOCCER.

בתור מישהו שנמשך יותר למשחקי הקווסט וההרפתקה, תמיד נטיתי להזניח את משחקי הספורט במחשב. תחת התירוץ העלוב של "כדורגל אפשר לשחק בחצר בחוץ אז אין מה לעשות איתו במחשב", פטרתי את עצמי מז'אנר שלם של משחקים, אשר הלך והתפתח בהדרגתיות.

EURO 96 הינו משחק המפעיל מנוע כמעט זהה לזה של FIFA 96 רק תחת הקבוצות, המדים והשחקנים של אליפות אירופה האחרונה.

בין אם בחרת לשחק במשחק ראווה אחד או באליפות כולה, החלק הסוחף והמלהיב במשחק, מתמקד בשלב הראשון בגרפיקה, שבאה לידי ביטוי ב–22 דמויות תלת ממדיות הרצות על אלוגריתם גרפי שיוצר דשא ירוק לרגליהם.

שוב אנו נוכחים לדעת כי המחשבים "הכבדים" שיש כיום, מספקים חדות גרפית, חישובים מדויקים של נפילת צל ואנימציה מציאותית המשתלבת בטבעיות עם הדינמיות של משחקי הספורט.

התקליטור מספק קהל שיריע, ישיר, יניף כרזות וגם יעשה "גל". יש שופט שרץ על המגרש ומוציא כרטיס צהוב או אדום אם צריך. גם "טקטיקות" כדורגל כמו "חומה" והטעיה בבעיטת "פנדל" ניתנות למימוש. "תנגח", "קרן", "נבדל" וכל חוק אחר שאתם יכולים להעלות על הדעת, כולם חושבו, עובדו והוחדרו למשחק המחשב. חגיגה.

הבעיה היא שלאחר שראינו ושיחקנו ב–FIFA '96, כבר התרגלנו לפינוקים אלה ואנו מחפשים חידוש.

את השוני בין המשחקים ניתן לראות בזוויות הצילום של המשחק. בעוד שב–FIFA יכולת "להשתולל" בחופשיות ולבחור בין כמות אדירה של זוויות צילום, ב–EURO יש מספר זוויות סטנדרטיות והמחשב הוא זה שבורר ביניהן לפי הסיטואציה. אם ב–FIFA היה לנו לא נוח עם זווית הצילום, היינו בבעיה. כאן, הזווית היא אלכסונית עליונה, נעה עם השחקנים והמחשב (לפי שיקולים שלו) משנה את הזווית בהתאם.

הדבר שישאיר עלינו את הרושם והחשק לשחק לאורך זמן הוא מגוון האפשרויות שמחוץ למשחק עצמו. אנו יכולים להחליט איזו קבוצה תשחק נגד האחרת, מי יהיה באותה קבוצה, מה יהיה ההרכב הפותח, מי יהיה השופט ועוד ועוד.

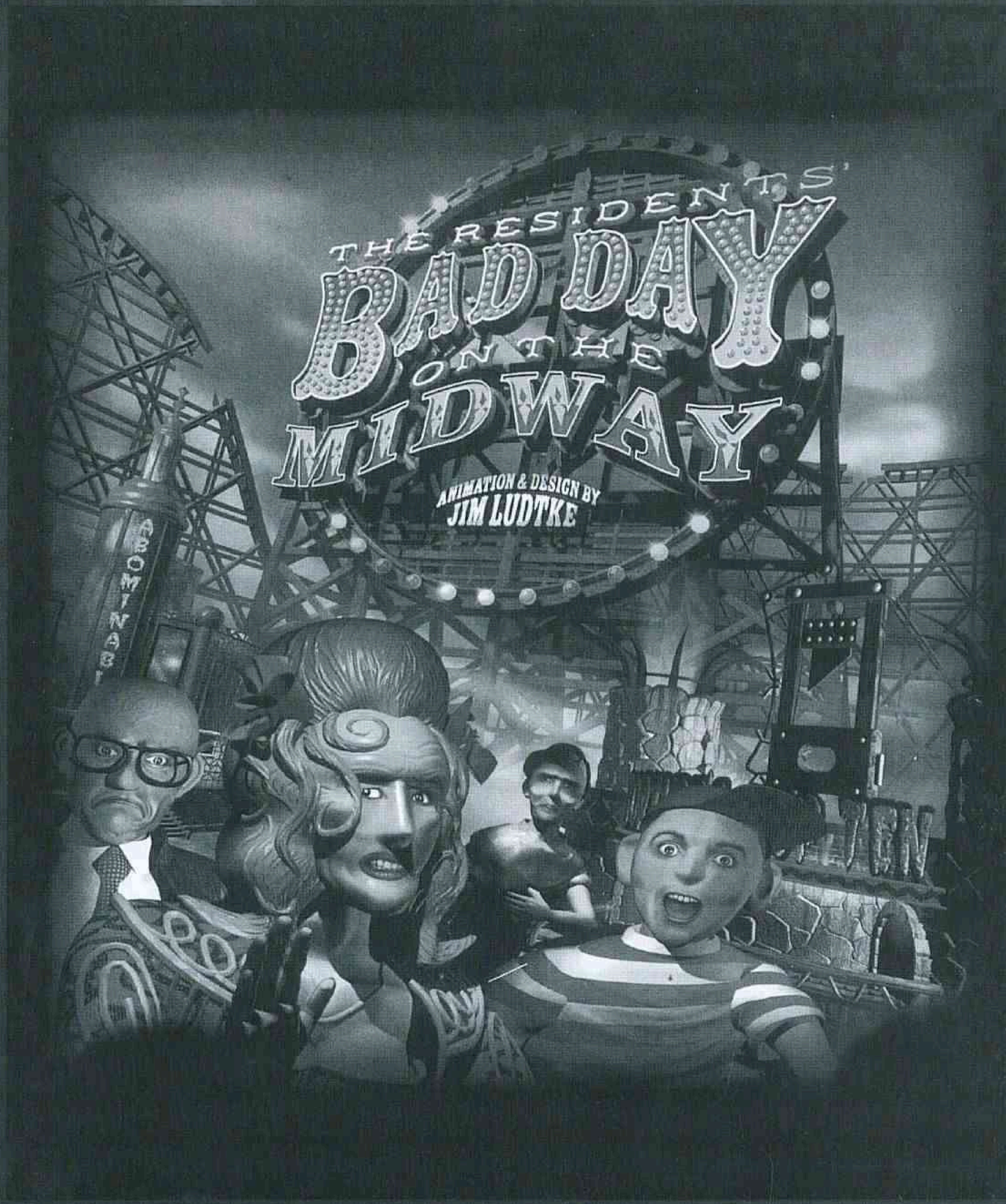
למופרעים והמשתוללים שבינינו, קיימות אפשרויות של משחק ללא כרטיסים אדומים או ללא עבירות, ועוד מגוון אפשרויות שהופכות את המגרש לזירת מלחמה ולא לכדורגל.

משחקים כמו EURO 96 הופכים את הכדורגל הממוחשב ממשחק ספורט למעין סימולטור ספורט, בו אנו שולטים כמעט בכל אספקט אפשרי, בעוד המתח, האקשן והאדרנלין לא נעלמו לשום מקום, וילוו אותנו לאורך המשחק.

תראו, כשאני רוצה לסכם, בא לי להגיד: "EURO 96 – קנו, קנו, קנו!", כי הוא באמת מצוין, מרהיב מבחינה חזותית, מושקע ובעל רמת גימור מרשימה. אבל... לאלו מכם שכבר קנו את FIFA 96, אני לא ממש יודע מה לומר. נכון שישנם הבדלים באליפויות ואפילו הבדלים בגרפיקה, אך אני לא ממש בטוח שכדאי להוציא שוב סכום כסף נכבד כדי לקבל מוצר כמעט זהה למה שכבר נמצא ברשותכם.

מומלצת אפשרות לשני שחקנים, דרך מודם או על אותו מחשב.

כל הזכויות לגירסה העברית שמורות למיראז' מולטימדיה בע"מ. החשמונאים 105 תל-אביב
טל' 03-5613944 פקס 03-5614414
עיצוב גרפי: אליוה



אנשים רעים באמצע הדרך

מאת: דוד זילברשטיין

BAD DAY ON THE MIDWAY, או בקיצור, BAD DAY, הינו קווסט חדש ומקורי שהופק על ידי להקת ה-RESIDENTS הזכורה לטובה ל"קשישים" מבינינו, שחיו בשנות השבעים.

למרות שהוא ניסיוני במקצת בהתקדמות העלילה ובשליטה בדמות, BAD DAY מהווה את אחד הקווסטים המרתקים ביותר כיום, בתנאי שאתה שחקן שנמשך למוזר ולמסתורי.

מזל טוב!

BAD DAY הינו קווסט המולטימדיה הראשון ששחרר לחלוטין את השחקן מכבלי דמות הגיבור. המשחק מתנהל כל כולו בפארק שעשועים ענקי, ואתה יכול להחליף את הדמות שלך כמעט בכל דמות אחרת שתפגוש.

מאז תוכנתה ההרפתקה הממוחשבת הראשונה, נראו לעין כל האפשרויות המופלאות הטמונות בסיפור עלילה אינטראקטיבי. ומעל הכל היכולת לשנות את העלילה בזמן אמת. וכך, אובייקטים שבכל יצירה ספרותית אחרת היו מוצקים, הפכו דרך הקווסטים לנזילים ומשתנים.

הקווסטים הראשונים שיחקו באפשרויות הללו ללא הרף - משחק עם כמה אפשרויות סיום או משחק בו ניתן לפעול כרשע או טוב לפי בחירתנו.

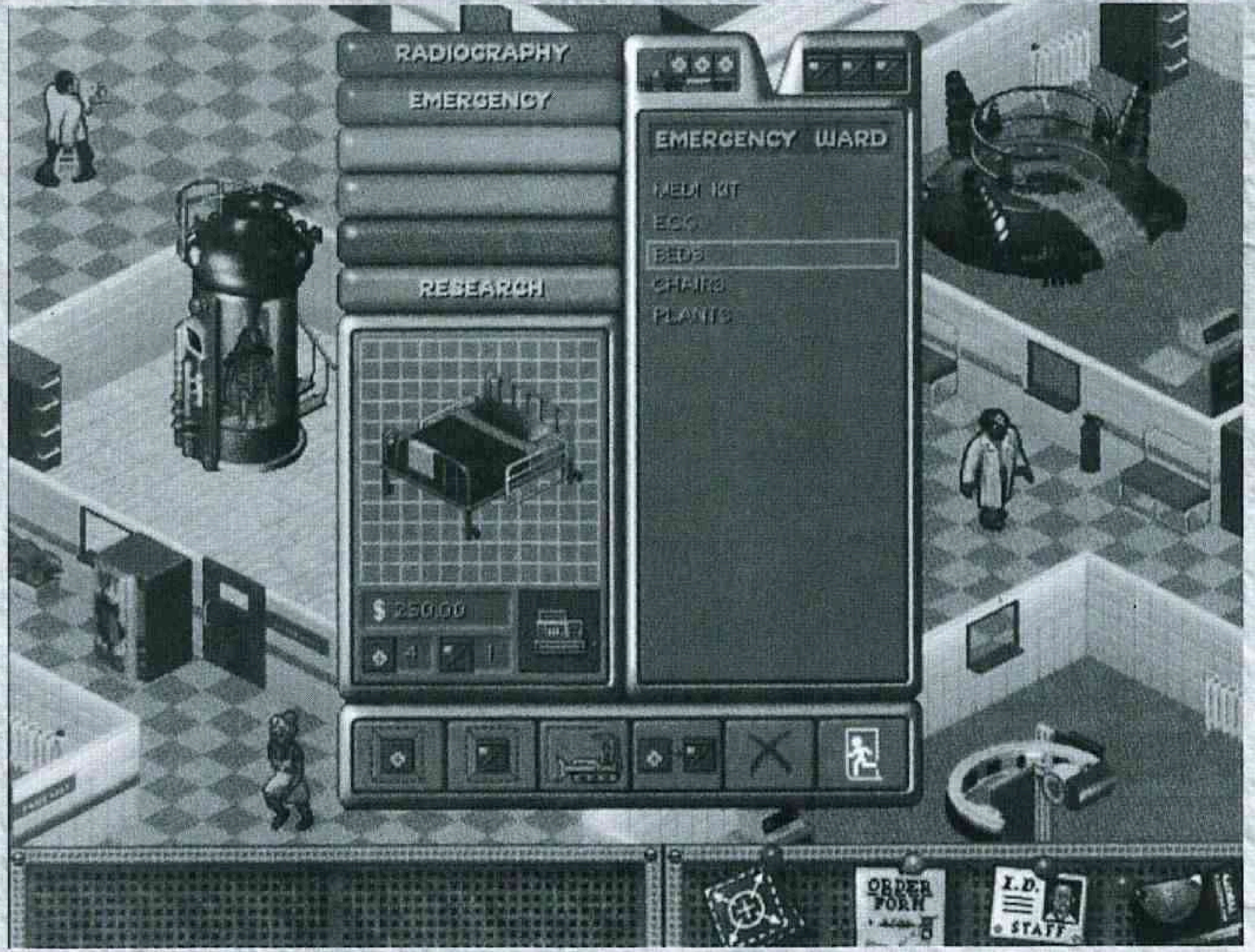
עד מהרה הגיע העניין גם לאספקטים של הדמויות והגיבורים.

מדמות לדמות

ב-ZAK MCRAKEN העתיק יכולת "לדלג" בין דמות לדמות בעזרת גביש מכושף, ומשחקים מודרניים ומוכרים יותר כמו "אינדיאנה ג'ונס והאטלנטיס" ואפילו

הדבר עשוי לפתור את הבעיה. בנוסף, בדוק אם אין כפילויות של קובץ COMMAND.COM בספריות שונות. עלול להיות מצב בו מופיע הקובץ הזה כמה פעמים, בשל התקנה לא נכונה של תוכנות (אך לא כל העותקים שייכים לאותה גרסת DOS), דבר העלול לגרום לתופעות אותן שתיארת.

אם אתה עדיין לא מסתדר, מצא "טכנאי" טוב שיתקין קודם כל את DOS 6.22 כמו שצריך, שיבדוק את המחשב ויתקין תוכנות נוספות בצורה מסודרת לאחר שווידא שאין וירוסים. בכל מקרה, לא מדובר בבעיית חומרה.



ירון מתל אביב שואל אם ניתן להקטין את גודלם העצום של קובצי WAV ועדיין להשמיע אותם?

שלום לירון. ראשית נסביר לקוראים את הבעיה. כאשר מקליטים מוסיקה באיכות גבוהה (16 ביט 44 קילוהרץ - "איכות קומפקט דיסק"), דרך כרטיס קול מסוג סאונד בלאסטר או כרטיס איכותי יותר, נוצרים קבצים עם סיומת WAV שגודלם מותאם לזמן ההקלטה: במקרים אלו כל דקת סטריאו היא בת 10Mb, כלומר, כונן קשיח בגודל 1Gb מאפשר עד 100 דקות הקלטה במצב סטריאו.

לאחרונה, החלו יצרנים חביבים להוציא תוכנות עזר שונות המאפשרות לדחוס את קובצי ה-WAV, ולהשמיע אותם כמעט מבלי לפגוע באיכות הצליל.

בעזרת האינטרנט, פגשת באחת התוכנות היותר מוצלחות - WAVEMAN, תוכנה המותרת לשימוש חינם, ודוחסת פי 4 את קובצי ה-WAV, כך שהם עדיין נשמעים נפלא כאשר מנגנים אותם.

חפש דרך אחד ממנועי החיפוש באינטרנט את השם הזה.

גיא מרמת השרון שואל: "מה ההבדל בין כונן מגנטו-אופטי לבין צורב תקליטורים. מי מהם אמין יותר מבחינת שמירת הנתונים?"

אהלן גיא. ראשית נסביר שמדובר באמצעים לשמירת נתונים בקיבולת גבוהה. כונן מגנטו-אופטי מודרני, או בשמו המקוצר MO, פועל בשיטה מיוחדת המאפשרת לשמור על תקליט בגודל של "5.25 נתונים בנפח של 2.6Gb. אין ספק שקיבולת הכונן מרשימה מאוד אך לכוננים אלו יש כמה בעיות מרכזיות - הראשונה היא מהירות הגישה לנתונים, האיטית מאוד יחסית לכונן קשיח. הבעיה השנייה היא רגישותם, שהרי הם פועלים בשיטה אופטית אך הנתונים שבהם מאוחסנים בשיטה מגנטית, ולכן הם רגישים כמו כל חומר מגנטי אחד - מתקליטון רגיל ועד קלטת גיבוי.

בעיה נוספת הינה המחיר הגבוה של כונן כזה: כ-10,000 ש"ח, למרות שתקליט בנפח 2.6Gb עולה רק כמה מאות שקלים. כונן MO מופיע מבחינת המחשב ככונן קשיח לכל דבר (מסוג SCSI), וניתן להעתיק אליו חומר, לקרוא ממנו ולמחוק חומר קיים.

לעומתו, צורב תקליטורים הינו מכשיר לייזר, אליו מכניסים תקליטור העשוי מחומר מתכתי המצופה בחומר מיוחד, וכאשר הוא עובר דרך מכשיר הצריבה, הוא נצרב (קרן הלייזר בצורב ממש חורצת את התקליט ויוצרת בו חורים מיקרוסקופיים). קיבולת תקליטור כזה הינה 650Mb והחיסרון הגדול שלו נעוץ בכך שניתן לכתוב עליו עד שהוא מתמלא ותו לא. למרות ואולי בגלל שלא ניתן למחוק את החומר, זהו הפתרון הטוב ביותר לצורך גיבויים. תקליטור צרוב יכול "להחזיק מעמד" 35 שנה ועדיין לשרת אותך באמנות.

צורב תקליטורים עולה כיום כ-3,800 ש"ח וכל תקליטור ריק בנפח 650Mb עולה בין 35 ל-40 ש"ח.

יתרונות נוספים של התקליטור מצויים באפשרות הקריאה בכל כונן CD-ROM רגיל לעומת תקליטון מגנטו-אופטי הניתן לקריאה רק בכונן מהדגם בו נכתבו עליו הנתונים. מעלה נוספת היא העובדה שניתן לצרוב על גבי תקליטור נתוני מחשב, מוסיקה, שירים מתוך תקליטורים, ואף לייצר בקלות תקליטור אוסף של שירים או סרטי וידאו (יש צורך בקובצי וידאו שניתן לעשותם בעזרת כרטיס וידאו בלאסטר או כרטיס משוכלל יותר). בנוסף לכך, ניתן ליצור תקליטור המכונה Mix mode, הכולל נתוני מחשב ומוסיקת קומפקט דיסק כגון התקליטור של להקת משינה או המשחק החביב "רז בעיר העתיד" - תקליטור לומדה שמחד נועד לגיל הרך ומצד שני הוא קומפקט דיסק של שירי ילדים מקוריים לכל דבר.

הפעלת צורב הינה פעולה פשוטה שכרוכה בשימוש בתוכנת צריבה. תוכנה זו פועלת כמעין מנהל קבצים המאפשר לבחור קבצים, שירים או קטעי וידאו אותם רוצים לצרוב. וזה כל הסיפור.

אם אתה מאלו שמחכים לסטנדרט הבא, דע לך שהתקן הבא יהיה DVD - תקליטורים המסוגלים לאחסן עד 7Gb של חומר, וכמובן צורבים מדור חדש... כיוון שדרוש זמן להשלמת הדבר, הרשה לי להמליץ לך לא לחכות.

סחר עתידני

מאת: דוד זילברשטיין

SIERRA, החברה שלעולם לא נחה, הוציאה לשוק את SPACE BUCKS, משחק אסטרטגיה המתרחש בתקופה עתידנית של תחרות בין כמה תרבויות על השלטון בגלקסיה.

בתחילת המשחק אתה מתבקש לקבוע כמה נתוני בסיס לגבי האימפריה הבין-גלקטית שאתה עומד להקים. מעבר לשם ולצבע שייצג אותך במשחק, אתה רשאי לבחור את הגזע אותו תשחק. בין הגזעים השונים ניתן לבחור בבני האדם המהווים גזע פשוט ונייטרלי, שעולה על האחרים ביכולת סחר טובה במיוחד. לעומת זאת, היתרונות הטכנולוגיים או יכולות ההתפתחות המיוחדות ליצורים אחרים, מאוזנים על ידי כישרון מסחר ירוד במקצת.

על מות האימפריה

כמו כל משחק אסטרטגיה מוצלח, גם SPACE BUCKS נשען על נוסחת ההצלחה המפורסמת הקובעת כי בעזרת מסחר משיגים כסף, בעזרת כסף מפתחים ובונים אימפריה, בעזרת פיתוח האימפריה גדלה יכולת המסחר ובעזרת יכולת המסחר משיגים עוד יותר כסף.

גם אם מרדף אחר כסף וכוח נראה כמיותר ו"היי! למה לא לעזוב הכל ולשבת בפנאן על החוף", בין קליק בעכבר ל-Enter במקלדת, תמצא את עצמך נוטש כל אידיאל, עיקרון או אמת מידה מוסרית, והופך לכריש עסקים אכזר, הרומס את מתחריו מבלי למצמץ פעמיים.

אם התמודדות מול המחשב הפסיקה להוות אתגר עבור חוש העסקים שלך, אשר הפך לאינסטינקט בסיסי כשל חיית בר המשחרת לטרף, קיימת אפשרות ה-MULTIPLAYER, המאפשרת לך לרמוס עד עפר (ופשיטת רגל בקנה מידה גלקטי) גם את חבריך הטובים ביותר - הכל בזכות המודם הנפלא שלנו.

פלאנטות? פלאנטות!

בבסיסו, SPACE BUCKS הוא משחק למגלומנים, אשר הותיר מאחוריו אספקטים הנפוצים במשחקי אסטרטגיה אחרים כמו ערים, כפרים וארצות. יחידת הבסיס הקטנה ביותר שניתן להשתלט עליה היא פלאנטה. לכל פלאנטה שישה שלבים שונים של התפתחות, ואתה מתחיל מהשלב הראשון. על הפלאנטה עצמה

תוכל לבנות כמה סוגים של מתקנים, החל מכורים גרעיניים ועד לגני נוי ופארק שעשועים. כך או כך, כל המבנים מסמלים את אופי ההשקעה ואת כוונותיך (האם פניך מועדות לפיתוח מעצמה תעשייתית, קולוניה למתיישבים או אתר תיירות).

אם אתה שחקן טוב, תצליח לפתח כל פלאנטה בכל התחומים.

חלליות

באמצעות הכנסותיך אתה מקים צי של חלליות, המהווה למעשה את אמצעי התחבורה היחידי עימו תנוע בין הפלאנטות, ותיתקל באויבים בזמן חיפושיך אחר פלאנטות אחרות. אל דאגה, לא מדובר כאן ב-WING COMMANDER ואין במשחק מנשק קרב של סימולטור. יחד עם זאת, ישנן חלליות המסוגלות לנוע לטווח "קצר" יחסית (רק כמה אלפי שנות אור), ויש כאלו עימן תוכל לחצות את הגלקסיה כולה.

ניפגש בחלל

היקום הוא גדול, אפילו אינסופי. אך עם כל האימפריות ההולכות ונבנות והחלליות המתרוצצות בין הכוכבים כמו דבורים בכוורת, סביר להניח שבמוקדם או במאוחר ייפגשו שתי מעצמות יריבות. מנוע המשחק של SPACE BUCKS בנוי וערוך כדי לטפל במצבים כאלו; אם המפגש נוצר כששתי אימפריות רוצות להשתלט על אותה פלאנטה, המשחק מעמיד לרשותך את דרך המשא ומתן. וכך, כמו במכירה פומבית, כל צד רשאי להציע את תנאיו לממשלה המקומית של הפלאנטה, וזו תחליט מי מהמעצמות תזכה בה. בין התנאים עשויים להיכלל תשלומי כסף חודשיים או שנתיים לממשלה ואף תנאים חריגים יותר, כמו העברה קבועה של פועלים או אנשים מהאימפריה לפלאנטה מדי חודש או שנה.

לרוב, הצד שיעביר את ההצעה המושכת ביותר, יהיה זה שיזכה בפלאנטה, אם כי ישנם כמה יוצאים מן הכלל, שכן SPACE BUCKS מאפשר יצירת אמנות והסכמי שלום, שיכולים לגרום לממשלה של פלאנטה אחת להעניק זיכיון דווקא לקונצרן שמציע פחות, אך מקיים חוזה שלום עימה.

מכיוון שבזמן המכרז על הפלאנטה אין ביכולתך לדעת מה ההצעה שמציע היריב עבור המונופול, עליך לפתח את חוש הסחר המלוח, להקפיד להגיש את ההצעה הגבוהה יותר, ולהיזהר מלהתרושש ברכישת זיכיונות על חשבון פיתוח הפלאנטות וצי החלליות.

כל זמן הוא זמן

ציון לשבח מגיע למשחק SPACE BUCKS משום שאינו מבוסס על עיקרון תור אחר תור (TURN BASED) כמו משחקים אחרים מסוגו, אלא על עיקרון הזמן המוגבל.

הזמן זורם ללא הפסקה ואם אתה חושב יותר מדיי או מתעכב בהחלטותיך, יריביך מנצלים זאת וכובשים את הגלקסיה ממש מתחת לאפך. למעשה, הדבר הראשון בו מתמקדת חוברת ההדרכה הוא האפשרות להקפיא את המשחק על ידי המקש P, כדי שהוא לא יחמוק לך מבין האצבעות.

אהבה ממבט שני

במבט ראשון, SPACE BUCKS נראה כעוד משחק אסטרטגיה עם גימיק מסחר עתידני, שהשפעות ממשחקים כמו WING COMMANDER ARMADA, SIM CITY, CAPITALISM ו-WAR CRAFT 2 ניכרים בכל אחד משלביו.

לאחר שתתרגל למשחק ותיכנס לעומקו תגלה שאחד מיתרונותיו הוא הדינאמיות והנזילות שבו. במשחקי אסטרטגיה אחרים, אתה בדרך כלל מחזק את האימפריה, משפר ומרחיב אותה ולמעשה רק מתפתח ומצליח כל הזמן, בעוד שהיריבים יכולים לעכב את ההתפתחות, אך לא ממש להחליש אותך.

לעומת זאת, ב-SPACE BUCKS גם לאחר שהתבססת והתחזקת, אתה לפתע יכול להיחלש שוב. במידה והפלאנטות שלך פותחו למקסימום, היריבים מונעים ממך להשיג חדשות, והמחסור בכסף לא מאפשר לך לרכוש גורמים חיוניים להמשך ההתפתחות כמו חלליות וצוותי משא ומתן. וכך, תהליך הפריחה של האימפריה מתהפך, ובמקומו נוצר תהליך הפוך של דעיכה.

במקרה זה, יש להצטמצם, להתרכז רק בפלאנטות פרודוקטיביות ולנטוש פלנטות ואזורים בהם השליטה שלך רופפת. ולמעשה, לבנות מחדש גרעין מוצק שיחזיר אותך למערכה בכוחות מחודשים.

אספקט זה מאפשר לכל המשחק להיות ארוך ומורכב הרבה יותר, שכן אתה לא נמצא תמיד במסלול של עלייה, אלא במסלול תמידי של מאבק והישרדות.

הקול והגרפיקה

גם אם נדמה שבתחום הגרפיקה והקול אין התקדמות מאז ימי SIM CITY 2000, אם נשים לב לפרטים הקטנים, נראה שהמשחקים של היום עשירים יותר בפרטים גרפיים וקוליים כאחד. הגרפיקה כאן סבירה, אך המוסיקה של SPACE BUCKS מאכזבת. למרות שניתן לבחור בכמה נעימות שונות שיילוו את המשחק, יחסית הן כולן סתמיות.

"משחק אסטרטגיה כבד"

לסיום, רצוי לציין שלפני שאתם רצים לקנות את SPACE BUCKS, כדאי שתעצרו ותחשבו מה אתם אוהבים במשחקי אסטרטגיה. אלו מכם שמעדיפים משחקים כמו WARCRAFT II או FANTASY GENERAL, עשויים להתאכזב מההזנחה של אלמנט הקרב ואולי עדיף שיחשבו פעמיים. פריקים אמיתיים של אסטרטגיה ייהנו, מפני שהמשחק בהחלט יכול להיכנס להגדרה של משחק אסטרטגיה "כבד".

PC לומדות

מאת: מיכאל אירני

ניחוח המטבח הצרפתי

אם התלבטתם לא פעם איזו מתנה לקנות להורים שלכם, הנה רעיון מקורי - ספר בישול ממוחשב, שהוא חלק מסדרה גדולה יותר של ספרי בישול ואפייה.

"ניחוח המטבח הצרפתי" זו תוכנה ידידותית המכילה 100 מתכונים, הממוינים ומסודרים לפי מנות או ארוחות.

תפריט המנות ממוין על פי סדר אלפבתי, עונות השנה, סוג המנה והמצרכים.

בחירה בסדר אלפבתי פשוטה מאוד אם יודעים פחות או יותר איך קוראים למנה, בעוד שבחירה לפי מצרכים תעזור למי שתאבונו לאוכל צרפתי תקף אותו, לאחר שהחנויות נסגרו.

כך או כך, מגיעים למסך בו מוצגים מספר פרטים על המנה הרצויה: כמה זמן דרוש להכנתה, כמה זמן בישול היא דורשת, מה העלות המשוערת (נתון לא עדכני), רמת הקושי בהכנה, רשימת המצרכים, כניסה למסך המתכון ואחרון אחרון חביב - רשימת היינות המתאימים.

לאחר שמחליטים שכל הנתונים מתאימים אפשר לגשת למסך המתכון.

כאן מוצג סדר הכנת המנה וניתן לקבוע את הכמות הדרושה עד ל-12 סועדים, לקבל את רשימת כלי הבישול הנדרשים ולשמור הערות מיוחדות.

אם פניתם לתפריט הארוחות, מיטב השפים סידרו אפשרות זו לפי עונות וחודשי השנה, וכך אפשר לקבץ 12 ארוחות שונות העומדות לבחירתכם.

האפשרות האחרונה היא לראות כל אחת מ-100 המנות האפשריות בגודל מלא על כל המסך, ואני משוכנע שזה בדיוק מה שיפתח את התיאבון למי שעד עכשיו נשאר אדיש למראה המעדנים.

קיד פיקס סטודיו

הרשו לי להציג בפניכם תוכנה גרפית מדליקה במיוחד - "קיד פיקס סטודיו".

אם למקצוענים יש כלים גרפיים כמו ה"דאירקטור" וה"פוטושופ", לשאר בני התמותה יש את "קיד פיקס". היופי של התוכנה טמון ביכולת שלה לגרום לכל אחד, חסר כישרון ציור ככל שיהיה, להוציא תחת ידיו ציורים מטריפים, וידאו קליפים קצרים ואפילו מצגות מולטימדיה.

הכלי העיקרי הוא אזור הציור, אותו יוצרים בעזרת מספר כלים; ציור ביד חופשית, מילוי קטעים שלמים בצבע אחיד, שימוש בחותמות, הכנסת אפקטים ופילטרים, טקסט וכו'.

המנשק פשוט, נוח ואינו מכיל כמעט מידע טקסטואלי. התרומה הגדולה ליצירת האמנות שלכם מושגת בעזרת הבלנדר. כלי זה מעבד את היצירה בעזרת פילטרים, אלגוריתמים מתמטיים וכלים אחרים, היוצרים ממנה משהו שונה לגמרי.

בנוסף לכך, יש תפריט שלם של צ'ופרים - לתוך התמונה אפשר להכניס קטעי וידאו, ציורים מוכנים, אפיוני רקע וקול (אפשר אפילו להקליט קול "תוצרת בית"). לאלו המתקשים באמת הכינו עשרות סקיצות וכל שנותר הוא למלא אותם בצבעים.

בסטודיו כלים נוספים:

טלוויזיית זיג זג - בה אפשר לראות ולערוך קטעי וידאו קליפים בסגנון ה-MTV.

שקופיות - כלי להכנת מיני מצגות מולטימדיה.

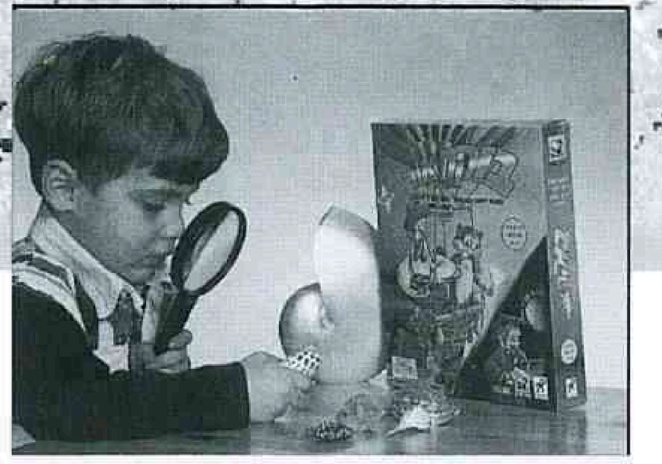
בובות דיגיטליות - כלי דומה לטלוויזיה, אלא שכאן ההתמקדות היא בדמות אחת שאנו קובעים כיצד היא תנהג.

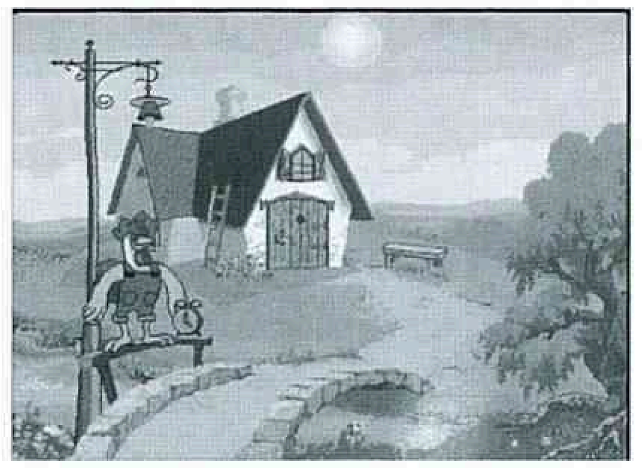
מטביע - כלי להכנת אנימציות קצרות ועוד.

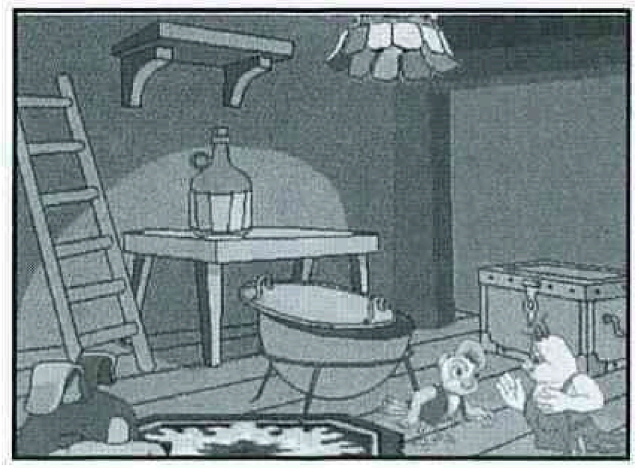
זוהי תוכנה גרפית מצוינת שזכתה, בצדק, בהרבה פרסים בינלאומיים. היא קלה לשימוש, מתאימה לכל גיל ומומלצת בחום.

PC לומדות

בוקר טוב







שילוב של סיפור ולומדה בנושאים הקשורים לכדור הארץ והחלל.

זהו סיפור על תרנגול וחתול המנסים לתפוס את השמש ולהכניסה לשק כדי שהיא לא תפריע לחתול לישון.

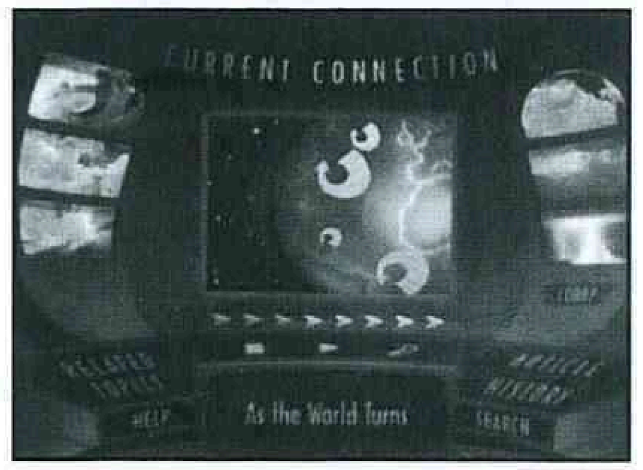
תוך כדי הסיפור, אנו נחשפים לנושאים מדעיים הסובבים אותנו בחיי היום יום. הכרות עם גופים שמימיים, צבעים, הערכת מרחקים, מקורות אור, כיוונים, צלילים, השפעת השמש על החיים בכדור הארץ, תכונות האור והחום וכו'.

כמו ברוב הלומדות האחרונות הפעילות נעשית באמצעות העכבר, והאפשרויות בכל מסך מוסברות בקול ובהבהובים. זה אומנם נראה מייגע, אך מוכיח את עצמו כשיטה טובה להורדת רמת ה"נדנוד" מצד הילד המשחק.

ההתרחשויות מאוירות כמעט על כל המסך, וזהו אתגר שלטעמי לא עמדו בו בהצלחה - רק חלק קטן מהמסך נוצל להכנסת פרטים שמוסיפים לסיפור הומור ועניין, האנימציות גסות, אינן רצות בצורה חלקה והקול רחוק מלהשביע רצון. פרקי הלימוד מועברים על ידי הצגת שקופיות המלוות בקריינות, וסובלים מהיעדר אינטראקטיביות ומאורך מוגזם.

למרות הרעיון המצוין שעומד מאחורי לומדה זו, המתכנתים פספסו בכל הנוגע לעיצוב ולגרפיקה.

OCEAN PLANET



OCEAN PLANET הינו תקליטור מולטימדיה בנושא אוקיינוסים מסדרת ה-CHANNEL DISCOVERY, שהופק בשיתוף עם חברת SMITHSONIAN.

בהשוואה לתקליטורים אחרים בנושא כמו ה-MICROSOFT OCEANS ו-CITIES UNDER THE SEA: CORAL REEFS, הוא מביט על הנושא ממבט כולל, פחות מתמקד בפרטים ויותר בתופעות כלליות.

הוא מלא בהארות מוזרות עד כי לעתים קשה להבין "מה הייתה כוונת המשורר".

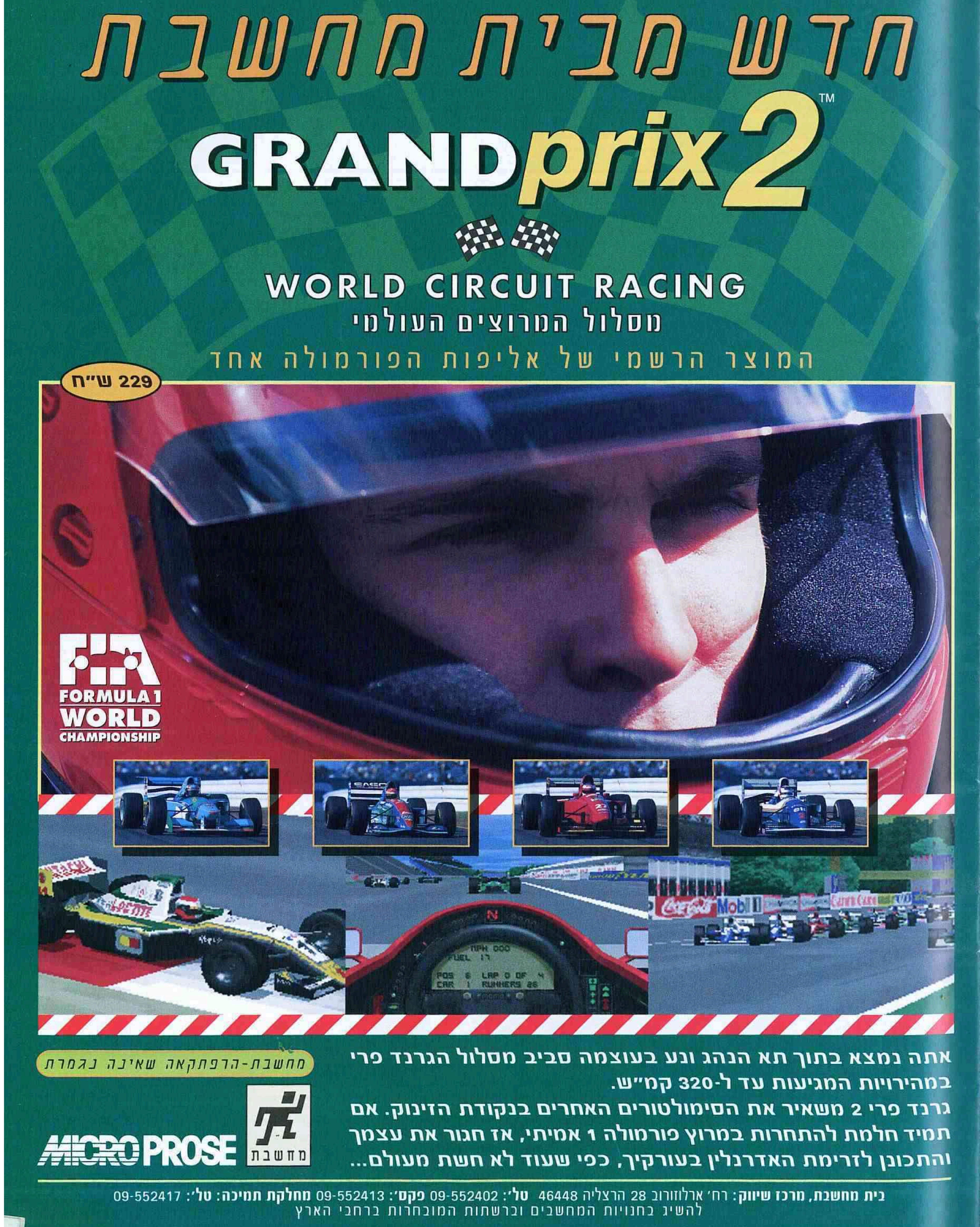
כשלוחצים לדוגמה על הנושא OCEAN FOOD WEB, רואים תמונה של לווייתן במקום לקבל תמונה של פלנקטון (צמחים ובעלי חיים זעירים המשמשים מקור מזון לדגים).

"זה מדהים שדבר כל כך גדול, כמו הלווייתן, זקוק לדבר כל כך קטן למחייתו," נשמעת הערת השוליים המצטרפת לתמונה, נו באמת.

רוב התקליטור מוצג על ידי פרזנטציות קצרות של סרטונים קצרצרים או סדרת תמונות קפואות המלוות בקריינות. איכות התמונות טובה, ההסברים שטחיים יחסית, אך בסך הכל, האווירה הנוצרת בעזרת הגרפיקה מצליחה ליצור מעין מצפה תת ימי עשיר על גבי המסך.

הנושא מחולק לפי הקטגוריות הבאות: פרזנטציה - סרט באורך של 14 דקות, שיתוף פעולה בין האדם לאוקיינוס, קבלת תשובות לשאלות נבחרות ממומחים בתחום, ספרייה (ששולחת אותנו למקורות אחרים), בעלי חיים הנמצאים בסכנת הכחדה, השפעת האוקיינוסים על כדור הארץ ונתונים על האוקיינוסים.

אולי אני קצת משוחד, אך כמי שראה מוצרים אחרים של ה-CHANNEL DISCOVERY, אני יודע שהם מסוגלים ליותר.



Venom, Spider-Man: SEPERATION ANXIETY
חרדת נטישה

מאת: מיכאל לוגסי

לא, לא כדי ליהנות מהאצת המערכת וצבירת משאבים מוגברת, לא כדי לעבוד ביעילות ובנוחות עם חלונות יפים וגדולים יותר – מערכת ההפעלה החדשה של מיקרוסופט נכנסה אליי למחשב בעקבות סיבה אחת ויחידה, על אריזת המשחק צוין כי היא בגדר חובה. שנייה לאחר מכן, מצאתי את עצמי דוחס, מוחק ומעביר קבצים והכל למען משחק אחד.

ובכן, מכיוון שהמשחק פועל על Windows 95, מצוי בו האלמנט הנהדר של AUTOPLAY (עידן ההתקנה והעתקת מידע לכונן הקשיח), ומעתה נותר רק להכניס את התקליטור לכונן ולהתחיל בהרפתקה.

כאן תינתן לך האפשרות לבחור בין משחק אישי - שליטה ב-SPIDER-MAN או שליטה ב-VENOM לפעולה זוגית עם חבר. לאחר בחירת רמת הקושי, מבין שלוש רמות נתונות, וצפייה בסרטון וידאו קצרצר, אתה מוכן לצאת לאחד מ-14 אזורי הקרב - החל ממטרופולין סואן ועד למבצרים חשוכים ומאובטחים, שכל אחד מהם מלא באויבים המיוחדים לו.

על הדמות תשלוט ממבט צד של האזור בו אתה נמצא, ותוך זמן קצר תצבור את הידע הדרוש לביצוע מגוון ההתקפות הרחב - מאגרוף ובעיטה פשוטים ועד לכדורי אש ומכות סיבוביות ואוויריות. חלקן הגדול של ההתקפות יבוצע על ידי לחיצות מקשים פראיות, בעוד שלאחרים תוכל להגיע רק באמצעות נטילה ואיסוף של עצמים שונים במסך. עצמים אלה נמצאים כמעט בכל מקום - מעל ומתחת לגשרים ובניינים, בין פחים ועמודים ואפילו בכיס האויב. עליך להתמיד בחיפוש כדי לצבור נקודות נוספות, לעדכן את סדרת הנשק והתחמושת ולהשאיר את מד הכוח שלך מעט מעל לזה של האויב.

לאחר שתחסל את כל היריבים באזור, תפגוש את "הבוס" שלהם, מעין לוחם חזק ופיקח, אשר יבצע מהלכים מיוחדים ומתוחכמים יותר מאלו של חבריו. כשמד כוחו יתאפס והוא יתמוטט, תוקפץ לשלב הבא ואף תצפה בסרטוני וידאו שיעדכנו אותך בכל הנוגע להתפתחות ה"עלילה".

וכך, תוך שילוב של אפקטים קוליים מצוינים, דיבור טוב ומוסיקה מיוחדת מתוך הסדרה המצוירת, אנו מקבלים חבילה מכובדת ביותר של משחק מכות מבית ACCLAIM, אשר השכילה להחליף את המנשק המשעמם של קרב אחד-על-אחד (במקום סגור), בסגנון רחב וחדש עם משחקיות מעולה.

לאריזה מצורף תקליטור נוסף המכיל קומיקסים משעשעים של הדמויות, מה שיכול להיות הפסקה מרעננת בשעת הצורך.

MUD ABOUT YOU

מגרש המשחקים של האינטרנט

מאת: עמית חסון-אלוני

אחד המדדים החשובים למשחק מחשב מתקדם, מתרכז באפשרות למשחק רב משתמשים דרך מודם או רשת. האינטרנט – רשת המחשבים הגדולה בעולם, אינה מספקת רק את צורכי הידע והסקרנות של האדם, אלא גם מאפשרת לו לממש את תאוותו למשחק ולמפגש דרך ה-MUD-ים.

דרך נפוצה לתאר את ה-MUD (Multi User Dungeon) היא כמשחק תפקידים שבו מנחה המשחק (GM) הינו מחשב, ומספר המשחקים בו אינו מוגבל לבודדים ויכול להגיע לעשרות (ואף מאות) שחקנים בו זמנית. מקים ה-MUD ועוזריו (הנקראים: WIZARDS או GODS) יוצרים עולם וירטואלי, עם גיאוגרפיה, חוקים וכללים משלו, במטרה ליצור סביבה אשר תגרה את דמיונו של השחקן לאורך זמן.

ישנם סוגים רבים של MUD-ים הנעים מפנטזיה של תקופת ימי הביניים דרך עולמות מציאותיים, פחות או יותר, ועד מדע בדיוני וסייברפאנק.

משחקי ה-MUD קיימים מאז סוף שנות השבעים. באותם זמנים שיחקו בהם בודדים אשר הייתה להם גישה לרשתות מחשבים יקרות, שהיו מצויות במשרדי ממשלה, חברות מסחריות גדולות ואוניברסיטאות. מאז הצלחת האינטרנט, החלו להתפתח עשרות ומאות MUD-ים בכל רחבי הרשת.

מה קורה פה?

באופן כללי, הגישה למשחקים אילו מתבצעת דרך תוכנת TELNET או תוכנות גישה (CLIENTS) שהותאמו במיוחד למטרה זו (WINTIN, GMUD, TINYFUGUE TINTIN, ועוד). יחד עם זאת, הרוב המוחלט של ה-MUD-ים עדיין מתקשרים עם השחקנים בטקסט בלבד ללא כל גרפיקה, תמונה או צליל.

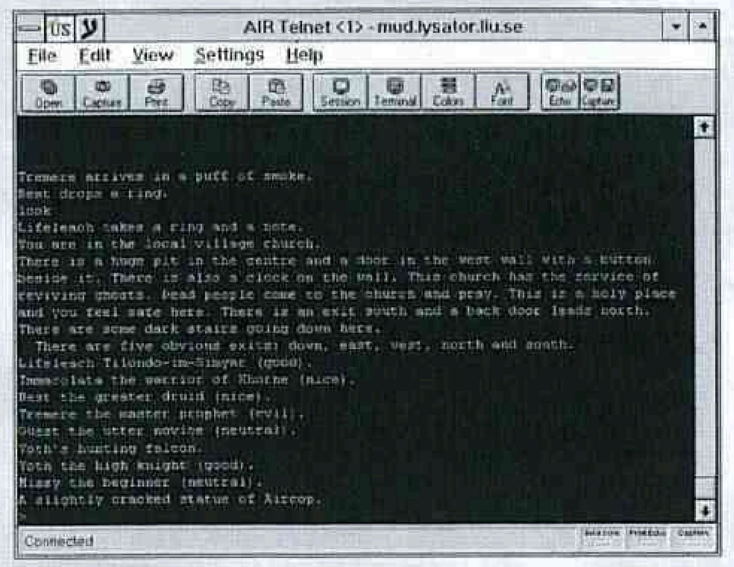
משתמשים אשר יהיו מוכנים לוותר על תענוגות המולטימדיה וישקיעו מעט בגירוד הציפוי, המחוספס משהו, יגלו עולם ומלואו, בו ניתן לפגוש עשרות דמויות, לשוחח, להילחם, לפתור חידות ולצאת למסעות (לבד או בקבוצות) במרחב הקיברנטי.

עשה לך MUD

ישנם מספר סוגי MUD-ים נפוצים. הנפוץ ביותר הוא ה-MUD המלחמתי (ORIENTED COMBAT), שכן הוא מאפשר קיום סביבה עשירה ו"מעניינת" יותר מה"חברתיים" (SOCIAL MUD), הדומים יותר לסביבת שיחות ועידה (כמו ה-IRC), ומשמשים כמקום מפגש שבו ניתנת לשחקנים אפשרות מוגבלת להשתתף בבניית העולם הסובב אותם.

ה-MUD-ים המלחמתיים הנפוצים הינם ABER (מהוותיקים ביותר), CIRCLE, DIKU, MERC ו-LP. ה-ABER הינו אחד מראשוני ה-MUD-ים שנעשו פופולריים, והוא מתאפיין כ-MUD המלחמתי הגדול הראשון. DIKUMUD נוצר על ידי "מאוכזבי" ABER, אשר שאפו להעשיר את מערכת הקרבות, הקסמים ולהגדיל את מגוון סוגי הדמויות והחפצים. לעומתם, ה-LPMUD, שייך לדור יותר טכנולוגי מקודמיו, והוא מאפשר לשנות את מבנה העולם ואפיון האובייקטים שבו (תוך כדי פעולתו) על ידי השחקנים שקיבלו אישור לכך מה-WIZARDS.

ככלל, LP ונגזרותיו (CD, AMYLAAR, MUDOS ואחרים) נחשבים לגדולים, העשירים והמורכבים ביותר מבין כל סוגי ה-MUD-ים.



ה-MUD-ים החברתיים הנפוצים הם, TINYMUD (הוותיק ביותר), TINYMUCK TINYMUSH, SILLY, ועוד. ה-TINYMUD נחשב לראשון מבין החברתיים, והוא הוקם על ידי מאוכזבי ה-MUD-ים המלחמתיים, אשר עייפו מקרבות ובחרו בדרך ההידברות. ברמה העקרונית, TINYMUD ויתר ה"חברתיים" מאפשרים לשחקנים לבנות חפצים וחדרים פשוטים תמורת "פרוטות", ובכך להעשיר את עולם ה-MUD, למרות שהמטרה המרכזית הייתה ונשארה מפגש חברתי.

סוגים נוספים הינם: MOO, MUSE, MUSH ואחרים, שבעיקרם מהווים שילוב של שני הסוגים ברמות שונות. ה-MOO דומה במידה מסוימת ל-LP מבחינת אופן בנייתו, אך במקרים רבים הוא משמש לבניית MUD-ים רעיוניים שהם חברתיים בבסיסם.

אחד הדברים אשר תרמו רבות לצמיחה בתחום זה הייתה התעצמות המחשבים הביתיים, עד כדי מימוש אפשרות פיתוח MUD בביתם של ה-WIZARDS, ובמקרים מסוימים אף להרצת שרת מהבית. לרוב, מלאכת הבנייה/הפיתוח נעשית על מערכות UNIX לסוגיהן, אם כי קיימים מנועי MUD גם לסביבת DOS, Windows ו-Macintosh.

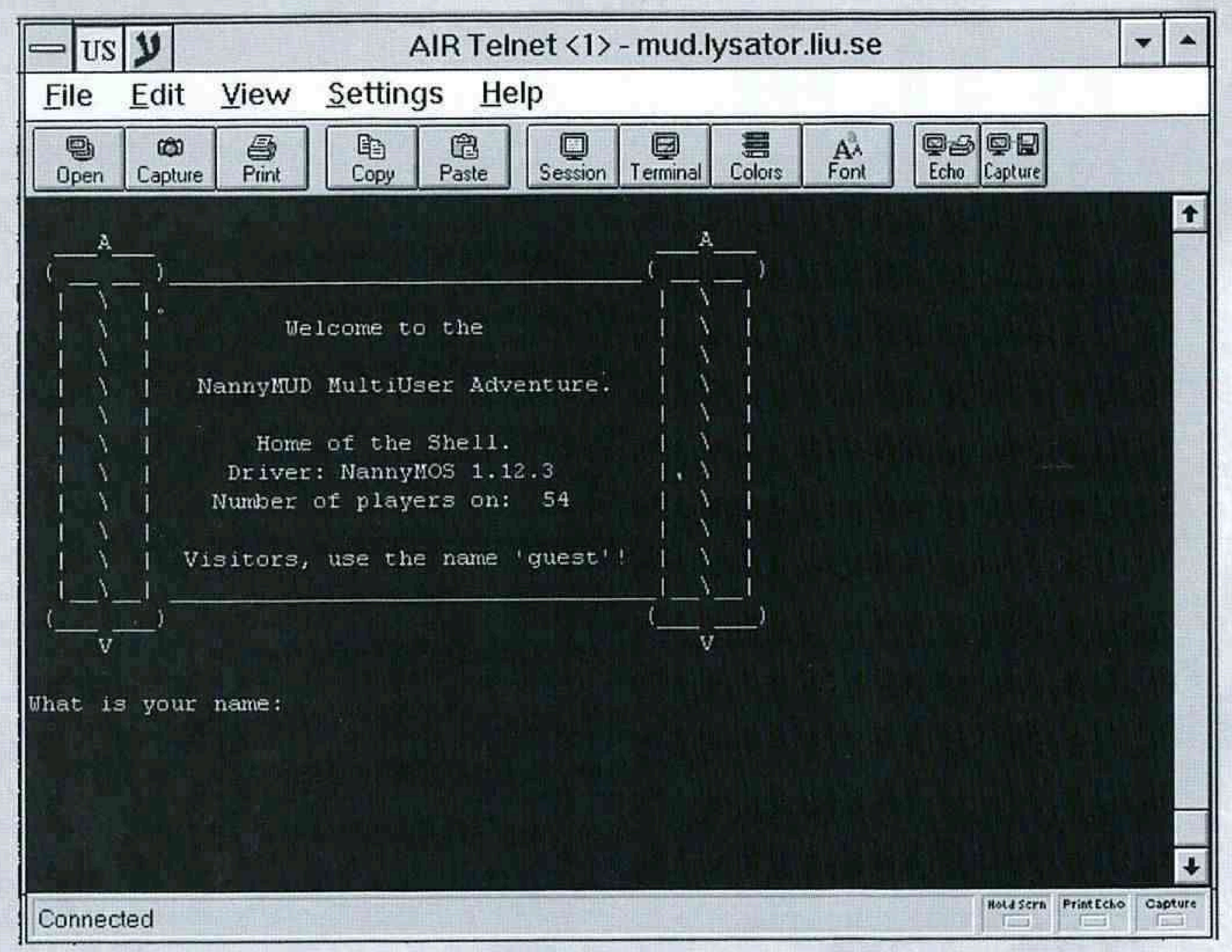
בכל אופן, כדי להריץ MUD, יש להשתמש במחשב המחובר במשך שעות רצופות (ועדיף כמובן דרך קבע) לאינטרנט. דבר זה לא תמיד אפשרי, מאחר וה-MUD צורך משאבי מחשוב גדולים אשר בעלי האתר בדרך כלל מעדיפים להפנותם למטרות "רציניות" יותר, כגון שירות לצרכנים וביצוע חישובים ופעולות להן יועד המחשב מלכתחילה.

תכל'ס

צורת המשחק דומה מאוד למשחקי ההרפתקה מבוססי הטקסט משנים עברו. תוכל לקבל את תיאורי המיקומים בהם אתה נמצא (LOOK), ואת כל החפצים הנמצאים בסביבתך. כמו כן, יופיעו לפניך פעולותיהם ומלותיהם (SAY) של השחקנים הנמצאים איתך באותו המקום. ניתן לראות את הדברים הנאמרים על ידי שחקנים מרוחקים המבצעים דיבור לעבר כל מיקומי ה-MUD בעזרת פקודת SHOUT (פקודה לא פופולרית בקרב רוב השחקנים).

התזוזה ב-MUD מתבצעת על ידי הקשת אות הכיוון אליו אתה מעוניין לנוע (בתנאי שהתנועה לכיוון זה אפשרית). במקרה של קושי בהתמצאות בפקודות ה-MUD, ניתן להשתמש בפקודת HELP או להיעזר בלא מעט שחקנים אחרים.

תוך כדי הקשת פקודותיך עלולים להופיע על גבי המסך תיאורי פעולות או דבריהם של שחקנים אחרים. הדבר אינו קוטע את השורה שאתה מקליד והפעולה תתבצע כתקנה (אחרי שתקיש Enter כמובן). כדי למנוע בעיה זו (וגם כדי לשפר את איכות המשחק שלך) כדאי להשתמש בתוכניות ה-CLIENT השונות שקיימות באינטרנט באופן חופשי. תוכניות אילו יאפשרו לדמותך להגיב לתקריות גם מבלי שתצטרך להתערב (תוכל למשל לתכנת את ה-CLIENT לסרוק את התיאורים שאתה מקבל, ובמקרה ונכנסת לאותו המיקום, הדמות אשר ממנה אתה בורח, תשלח לדמותך פקודה לעזוב את המקום מיידית).



הבה נתחיל

לשם הדגמה, נתקשר ל-NANNYMUD, שהוא מוותיקי ה-LPMUD-ים, והגדול שבהם (מעל 21,000 מיקומים, ואלפי חפצים ויצורים). כדרך קבע נמצאים בו בין 20 ל-100 שחקנים, מה שהופך אותו לדינמי ומעניין ביותר.

יש לבצע קישור TELNET אל כתובת האתר או מאתר ה-WWW של ה-MUD - http://www.lysator.liu.se/nanny/.

לאחר שהתחברתם, הקישו את שם הדמות שבחרתם, וסיסמה (פעמיים). במקרה ולא התקבלתם, כנראה שקיימת כבר דמות שכזו ועליכם לנסות להתקשר שוב, כדי לבחור בשם אחר.

דמותכם תופיע בכנסייה, מקום בו לא ניתן לנהל קרבות, שם הדמות מוגנת מכל סוג של התקפה. בקרבת הכנסייה נמצאות בדרך כלל דמויות רבות, מה שיגרום להופעת מידע רב ומבלבל על גבי המסך, אך אל דאגה, תוך זמן קצר תסתגלו להתרחשויות, והנאתכם מובטחת.

רשימת MUD-ים מעניינים:

- CYBERSPHERE: cs.vv.com 7777
- NANNY: mud.lysator.liu.se 2000
- GENOCIDE: genocide.shsu.edu 2222
- EMPIRES: empires.stanford.edu 9999
- PERNMUSH: cesium.clock.org 4201
- UTOPIA: alpha.dsu.edu 6789
- IMPERIAL: supergirl.cs.hut.fi 6969

קיימים עוד אלפים רבים אותם ניתן למצוא ללא כל קושי ברחבי הרשת.

Silent Hunter

שקט יורים!

מאת: אדיר להב

משחק זה מציב אותך בתור מפקד צוללת של הצי האמריקני בתקופת מלחמת העולם השנייה. המלחמה מתנהלת כנגד הצי היפני ומשימתך היא להטביע כל כלי שיט יפני המגיע לסביבתך.

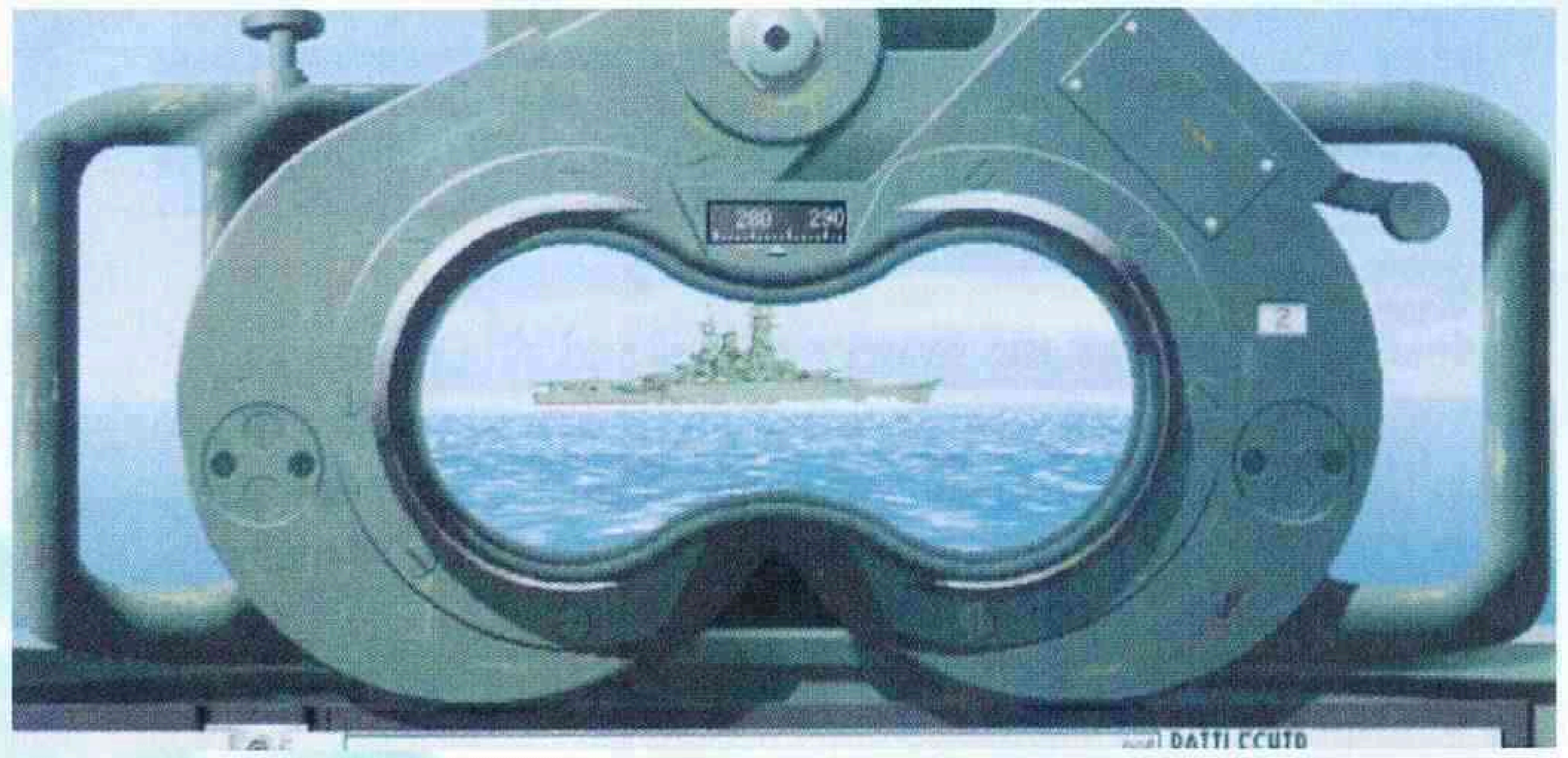
SILENT HUNTER נותן לך את האפשרות להשתמש בתשעה סוגים שונים של צוללות, ומתמקד בטקטיקה ולא באסטרטגיה. גם כאשר אתה משחק משחק מלא, הפקודות פשוטות מאוד ואינך מתערב במערכה הכוללת, אלא מבצע את הפקודות בגזרה אליה אתה נשלח.

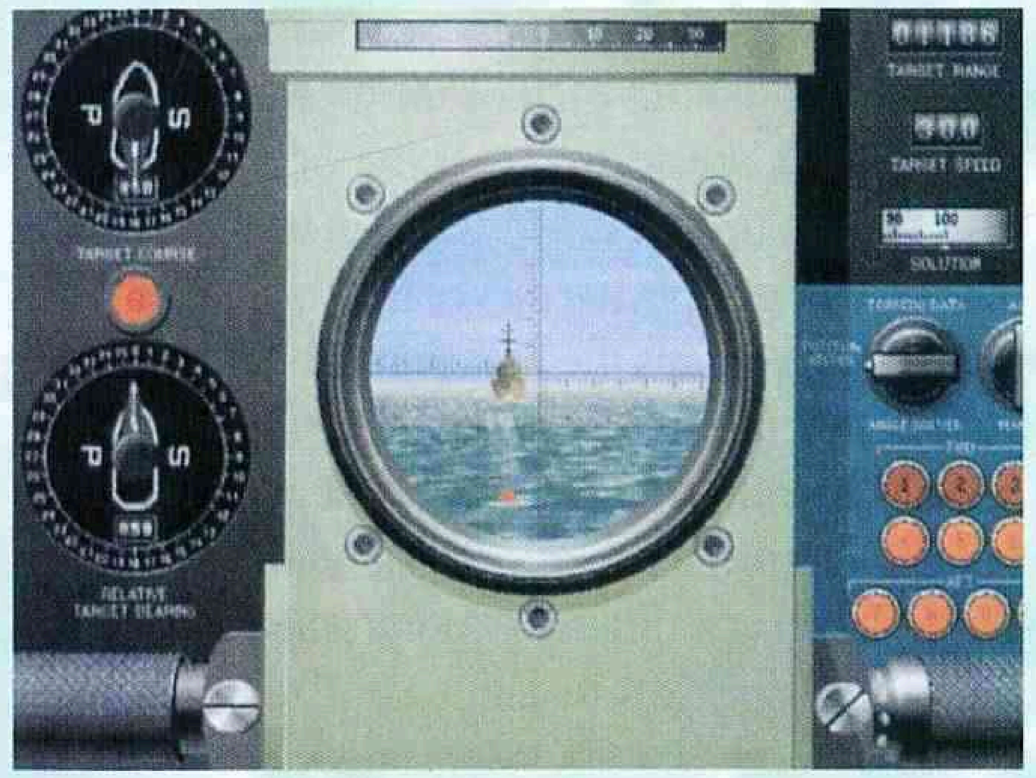
בהתאם ללוח הזמנים ההיסטורי, המשחק נע בין דצמבר 1941 לסוף המלחמה, מהימים בהם הצי היפני היה בשיאו ועד השלב בו לא נותר ממנו דבר. ניתן למצוא כאן 12 תסריטי משחק היסטוריים אשר מחקים התפתחויות מקרבות המלחמה.

בניגוד לרוב הסימולציות הימיות, הניווט הוא קל ונעשה ברובו על ידי סימון היעדים במפה בעזרת העכבר. גם השיוט בדרך כלל פשוט, וכדי לבצעו כהלכה יש לשים לב לנקודות הציון ולהביט מדי פעם בסונאר.

צוללת צהובה

אם עד היום התרגלת לכך שמשחקי הסימולציה הימית מלאים בנתונים טכניים ובקריאת מפות מייגעת - נכונה לך הפתעה נעימה. SILENT HUNTER מכיל גרפיקה מפורטת ויפה המאפשרת להבחין בדקויות עמוקות של תנועות גלים, סחף, שובל התנועה של הצוללת והרקע בכללותו. הגרפיקה כל כך מהוקצעת שצוללות האויב שומרות על הצורה המדויקת שלהן גם בצפייה בהגדלה (דרך הפריסקופ או דרך משקפת), ואין כאן אוסף נקודות מטושטשות אליהן הורגלנו בעבר.





ניכר שהושקעו כאן מאמצים רבים על מנת לשמור על עיקרון הידידותיות, במטרה למנוע הסתבכויות מיותרות. תהליכי מציאת המטרה וההתקפה נעשים דרך מספר מסכים פונקציונליים ונוחים, כשאת רוב העבודה תעשה דרך מסך הפריסקופ. המעבר ממסך למסך פשוט מאוד ונעשה על ידי לחיצת כפתור אחת, ללא כל צורך לשייט ברחבי הצוללת (מעצבן למדי כשאתה באמצע קרב).

בכל אופן, כדי להרגיל את השחקן לשליטה במשחק, רצוי ללמוד בשלבים את כל הטקטיקות הנחוצות למלחמה התת-ימית - טקטיקות של השיוט השקט, התקפות פתע, מארבים מפתיעים ועוד.

עורך אורח

ב-SILENT HUNTER יש עורך משימות רב תכליתי אשר נותן לך אפשרות ליצור תסריט מלא, על כל היבטיו. הוא כולל סוגים שונים של צוללות, שינוי תכונות, התאמת ניסיון, יכולות הקרב של האויב, תנאי מזג האוויר, שעת היום, התאריך או השלב במלחמה ותנאי הים. העורך ממצה ומוסיף לאפשרויות הריאליזם ולרמות המשחק השונות.

מעבר לפעולות משחקיות, כדאי "לבזבז" מעט זמן צפייה על כמה ראיונות מוקלטים עם ותיקי מלחמה אמיתיים שנמצאים על התקליטור. ותיקי המלחמה יקחו אותך חזרה בזמן אל ימי הצוללות של מלחמת העולם השנייה, כשהסיור מלווה בתמונות אותנטיות מחיי היום יום ושגרת הקרב.

המשחק סוחט כמעט כל טיפת הנאה אפשרית מסימולציית קרב תת-ימית זו, ואוגר בתוכו את כל הדקויות של מלחמת צוללות מבלי להעמיס יותר מדיי. כל פעולה שגרתית כאן היא אתגר מעניין וממושך, וכל המרדפים המבולבלים מעלים את רמת המתח שבחיסול האויב.

Silent Thunder: A-10 Tank Killer 2

מאת: אדיר להב

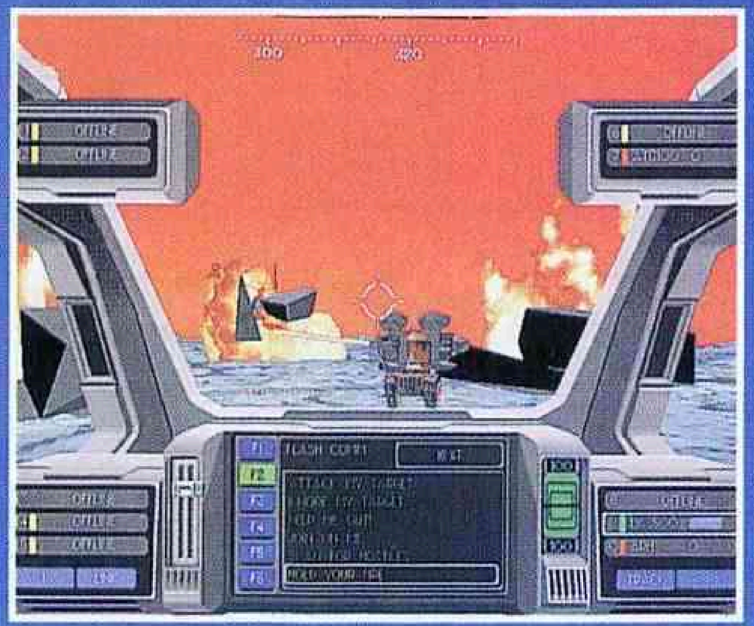
מטוס הקרב A-10 מגיע אל מסכי המחשב שלנו היישר ממלחמת המפרץ, שם הוא הצטיין בהשמדת טנקים עירקיים או כל דבר שנשא דגל שכזה. למעשה, זוהי הפעם השנייה שהוא מגיע אלינו והפעם בגרסה רעננה יותר מבית SIERRA.

על פי טענת יוצרי המשחק הוא מסוגל לנוע בין משחק קרבות אוויר מרתק לבין משחק סימולציה אסטרטגית עשירה. כך או כך, מונח לפנינו משחק פעולה מהיר ויעיל תחת כל סטנדרט אפשרי - אם כי הוא בהחלט לא משחק אסטרטגיה.

המשחק הוא סימולציית פעולה יציבה עם מספר תכונות שכולנו אוהבים, גרפיקה יפה ומאורגנת, אפקטים מרשימים ופס קול מעולה, המשלים משחק שנשען על הפיתוחים של קודמו.

במשחק קיימות 24 משימות אשר מחולקות ל-3 מערכות. הן נעות בין איתור סוחרי סמים בקמבודיה לבין הצלת כוכב קולנוע חטוף בקוריאה. המשימות מאתגרות למדי, אך במהרה מקבלים את התחושה שהן חוזרות על עצמן.

השליטה על כל מערכות המטוס היא פשוטה ואין כאן יותר מדיי כפתורים מיותרים. חלק ממערכות הנשק עושות עבורך את מלאכת האיתור והנעילה על האויבים, תא הטייס נוח לצפייה וכל המחוונים נמצאים במקומם וקלים לקריאה.



אחד האלמנטים הבולטים ב-Silent Thunder הוא האנימציה החלקה והמהירה. גם כששעומס הפרטים גדול למדי, הנוף מתא הטייס נראה נהדר ומוצג ברזולוציה של SVGA 480X640.

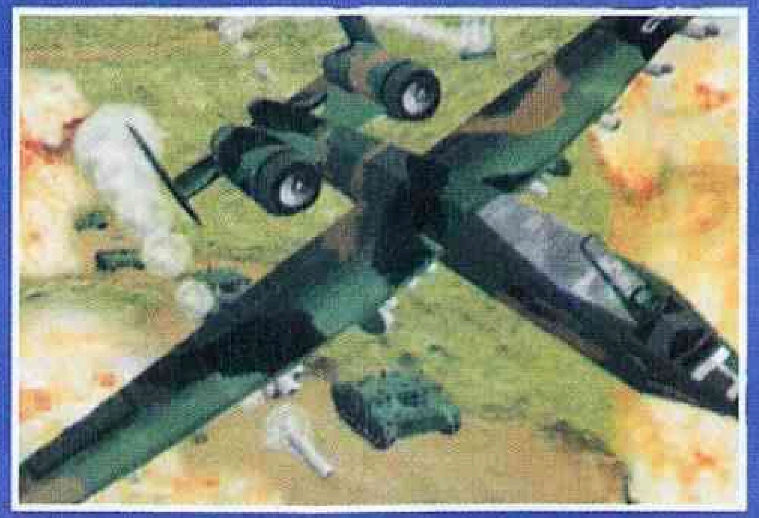
להצגת כמות הפרטים העצומה חיסרון בולט המתרכז בגודל השטח - כאשר משקיעים מאמצים וחודשים רבים כל כך על צורת פני השטח, לא נותרים משאבים כדי להתפרס על שטח גדול.

יש לציין כי מטוס ה-A-10 הוא איטי יחסית למטוסים אחרים ורצוי לטוס בגובה נמוך על מנת להתחמק מזיהוי ברדאר - בזמן שאתה טס אל מחוץ לשטח המפה, אויביך הופכים חסרי מנוחה ורחמים ומודיעים לך על הסגת גבול בלתי נסלחת.

גבולות אילו חלים גם כאשר מדובר בגובה הטיסה. אם תנסה לטוס גבוה מדיי, שכן מייד תוזהר או תוענש על ידי מטוסי MIG. הגבולות מגבילים באופן רציני למדי את המשחק, ומחזקים את התחושה שמדובר במשחק פעולה ולא בסימולציה.

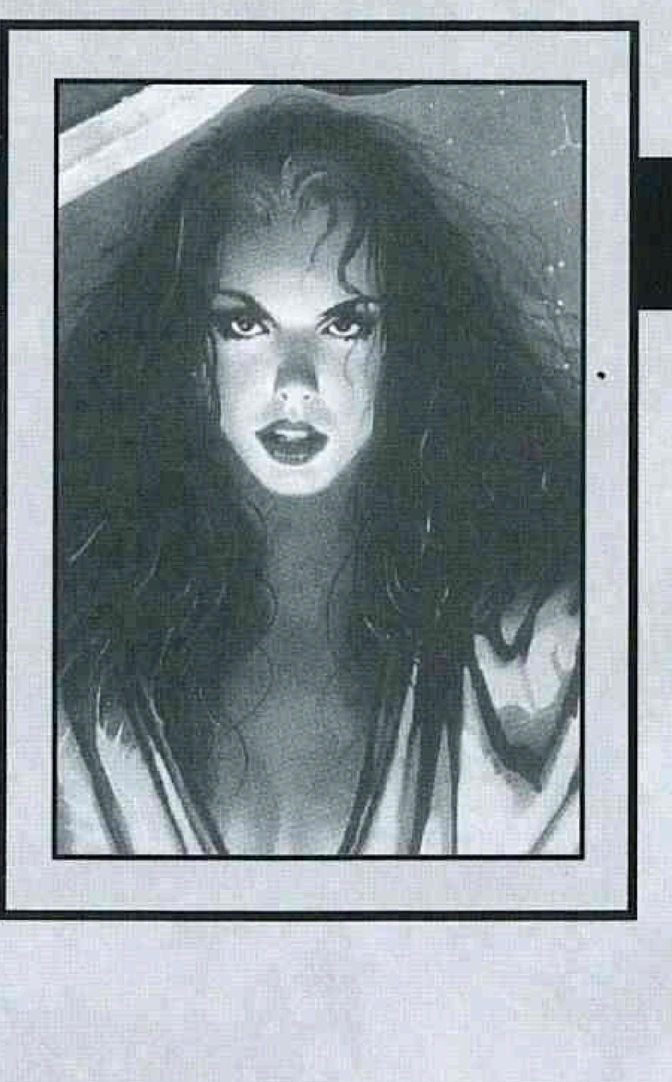
אם אתה אוהב סימולציות טיסה נקיות ומהוקצעות - זה לא המשחק בשבילך. ניתן לומר כי בעצם מדובר במשחק פעולה מהיר עם סממנים של סימולציה ולא בסימולציה מקורית אמיתית.

בסיכומו של דבר, אם אתה מחפש שילוב מעניין, ייתכן שזוהי התחלה חשובה, אם כי היא רחוקה מלהיות מושלמת.



שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער, אבי סבג ושבלול גם



רשימת קניות

"שלום רב שובך, אאה... ציפור דו ראשית אך נחמדת," אמרתי לציפור הדו ראשית אך נחמדת שעמדה על האדנית ולעסה את אדן החלון.

"מארצות החום אל מה שהיה פעם חלוני."

הראש השמאלי ירק קצת זכוכית, נעץ בי מבט חד דרך עיניים צהובות ובורקות וצייץ: "קואאאקאר-קאר-קאר-קארו!"

הראש הימני נעץ בראש השמאלי את מקורו החד ושניהם נראו מאוד מבסוטים מהסידור.

"את לא יכולה להחנות כאן," נשמע קול ממעמקי מוחי. כן, בהחלט, "את לא יכולה להחנות כאן!!" אמרתי לציפור בהחלטיות ובחירוף נפש.

"ערן תקום כבר," אמרה הציפור.

אמרה הציפור?!

מה לעז..

ואז חלחלו אורות הניאון של חניון הסופרמרקט לתודעתי המתכחשת לעצמה.

לא נכון...

חריקות עגלות ההופ-אופ נשמעו מכל עבר כשיצאנו אני, אבי ומורגן ממעלית החניון.

"מי נתן לך רשיון?" צעק אבי לעבר דרדק בן שש שחתך אותו מימין. הדרדק שילח תנועת יד מגונה לעברו של אבי, וזרק בדל סיגרייה על אחת העגלות שחלפו ביעף.

מורגן השיגה בינתיים עגלה בדרכה המיוחדת - היא פשוט שלחה אותי להביא אחת.

בחרתי את הדמוקרטית ביותר, כל גלגל נסע לכיוון אחר. "מישהו הביא רשימה?" תהיתי.

"אתה, לא?" שאל אותי אבי.

"שמתי את הרשימה ליד הגריל וכל מה שהכנו אצלי בחצר." אמרתי. מורגן נקשה באצבעותיה והרשימה התממשה על חולצתו של אבי.

"תורידי את זה ממני, זקנה משוגעת. ולפני שאת הופכת אותי למלחייה תזכרי שמישהו צריך לסחוב את הקניות."

מורגן העבירה את הרשימה לדף נייר רגיל והפכה את אבי לגורילה קטנה וחומחומה.

"סליחה," אמרה נערה צעירה במכנסיים אפורים, חולצה אדומה, משקפיים, תג שכתוב עליו מירי וכובע מצחייה שכתוב עליו "דלית". היא עמדה מאחורי שולחן מסודר עם צנצנות קפה שונות ודוגמאות מוכנות, "אסור להכניס חיות להופ-אופ."

"בסך הכל שיחררתי את החיה שהייתה כלואה בתוכו." אמרה מורגן.

אבי ביצע מחוות יד שגורילות בדרך כלל לא מסוגלות לבצע, ושירבב לשון מגעילה ורטובה לעבר מורגן.

"שתוק." אמרה מורגן והפכה אותו בחזרה לאבי.

"זו לא הדרך להשקיט אותו," הערתי, "וחוץ מזה הוא נשאר שעיר, אז מה הטעם?"

"רגע, תגידי, את לא מורגן?"

"כן, למה?"

"ידעתי. זיהיתי אותך לפי הקרסול, וואו מדליק כזה, תמיד רציתי לשאול אותך שאלה כאילו..."

מכיוון שאבי חנק אותי ברגליו התקשתי להגיד למורגן, "תמיד נשמח לענות על שאלות קוראינו, כזה." אז פשוט אמרתי "חחחחחע...", אבל אני חושב שזה העביר את המסר.

"קניתי את מרוצללים כאילו, ואני מה זה לא מבינה את שיטת הקרב כזה?" אמרה מירי ולגמה קפה מהביל שהעלה אדים בצבע מוזר.

"זה לא כל כך קשה כזה," ענתה מורגן, "גם לתוקף וגם למתגונן יש מטרה בסיסית של 4. את המטרה משנים לפעמים בגלל גורמים חיצוניים כמו טווח וכאלה, ואז **גם התוקף וגם המתגונן** מגלגלים מספר קוביות השווה לדירוג כישרון הקרב, ועוד כמה קוביות ממאגר הלחימה. אם התוקף השיג אותו מספר של הצלחות או יותר משל המתגונן, הוא פגע כזה ביריב שלו."

"חוץ מזה," המשיכה מורגן, "את מפחיתה את מספר ההצלחות של יריבך ממספר ההצלחות שלך, אם כמובן פגעת בו, ועל כל שתי הצלחות 'עודף' את מגדילה את הנזק שהסבת לו בדרגה אחת (מקסימום מ'). אחר כך הנפגע מגלגל קוביות כנגד מטרה השווה לדרגת החוזק של ההתקפה פחות דירוג ההגנה המתקפי של השריון שלו. כל שתי הצלחות בגלגול הזה מקטינות את הנזק בדרגה אחת."

"אגב," הוספתי בחרחור, "מי שרוצה פרטים נוספים, או מנסה להשיג את מרוצללים, יכול למצוא פרטים מעניינים בטלפון: 09-691131."

בינתיים, התקשו האדים המוזרים, משקע סינטטי וורוד הופיע על משקפיה של מירי ואבי התפנה לשאול: "תגידי, מה לעזאזל הרעל הזה שאת מוכרת?"

"מה אתה מזלזל כזה?" שאלה מירי, "אלו שלושה סוגים חדשים של קפה דלית. קפה נמס אולד, בולד וקולד. האולד הוא בטעם קפה כמו שקפה צריך להיות כזה, הבולד הוא קפה לאמיצים בתוספת צ'ילי כאילו, והקולד מתאים לקפה קריר ששותים בקיץ, בחמסינים עם קש וכזה. אתם רוצים לטעום?!"

"לא כאילו." ענה אבי.

"אני רוצה לטעום." אמרתי. לאחר שקמתי מהרצפה, לגמתי מדוגמית של קפה נמס בולד בתוספת צ'ילי.

היה חריף וטעים, "אין כמו כוס הקפה הראשונה של הבוקר!" אמרתי, "ואפשר גם להוסיף את זה לפיצה."

אבי ויתר על ספקנותו כשראה שמורגן לא הפכה לעטלף לאחר שלגמה מקפה קולד והחליט לנסות דוגמית של אולד.

צלילים נואשים בקעו מגרונו של אבי ולשונו ניסתה לקפוץ החוצה מפיו, "זה נושך!" הוא זעק בחימה שלוחה וחרון אף, "חייזרים מקימים מושבה בגרוני."

אבי שלף מגנום 44 מאחד המדפים וריסס את כל המחסנית על שולחן הדגימות של מירי. מירי ביצעה גלגול אקרובטי לעבר בריכת הקרפיונים ונמלטה בעור שיניה. לאחר שהתפזר העשן היא קמה מבריכת הדגים עם קרפיון על ראשה ואמרה, "חמש שנים של בלט כאילו."

האחראי של הסופר הגיע בריצה, התג שהיה כתוב עליו "רועי" המתנופף אחריו, "מי לדעתכם ינקה את זה?" שאל בהיסטריה.

"אתה!" התנפל עליו אבי באצבע שלוחה. אבי מאוד משכנע עם מגנום 44.

"כן, כמובן. תיכף ומייד." הוא הסתובב ורצה לסגת ואז הבחין במורגן שלגמה קפה קולד בשוויון נפש.

"היי, את מורגן לה-פיי."

"מאיפה לך?" שאלה אותו מורגן.

"מה, ישר זיהיתי לפי המהומה סביבך. יא ווארדי, תמיד רציתי לשאול אותך שאלה."

"תמיד נהיה מוכנים לענות על כל שאלות קוראינו," אמרתי, "גם כשאנו

לכודים תחת ערימה של גונזו לכלבים."

"תגידי," המשיך רועי, "מוכרת את הכיור עם השדים? לא, חבל. חוץ מזה קניתי את Rolemaster החדש ולא תפסתי כמה דברים. מה קורה אם כישרון מוגדר כמוגבל, אך המקצוע של הדמות דווקא מגדיר אותו כ-Everyman? איך אפשר להחזיר את הקוביות לקביעת הנק"פ (במקום השיטה הקבועה החדשה), והאם רק מטילי לחשים טהורים זוכים ברשימות בסיס נוספות או שגם מטילי לחשים מעורבים (של שתי ממלכות קסם) זוכים בהן?"

"תראה," ענתה מורגן, "אם המקצוע שלך קובע שכישרון כלשהו הוא Everyman או Occupational אז הוא תקף לגביך, גם אם לכל שאר המקצועות הוא מוגבל. להחזיר קוביות אפשר בלי בעיה - 8ק לכל הגזעים מלבד גמדים, High-man ואורקים גבוהים המקבלים 10ק. רשימות בסיס נוספות מקבלים רק מטילי לחשים טהורים של ממלכה אחת, אך אם אתה רוצה תוכל להעניק למעורבים שתי רשימות נוספות או רשימה נוספת אחת."

"ועוד משהו," המשיך רועי, "איפה אני יכול להשיג את משחק הקלפים של טולקין, זה נשמע די נחמד."

"תראה, כל מי שרוצה להשיג מוצר כלשהו ולא מצליח יכול לכתוב למערכת וויז, אליי או לערן, ולרשום את הטלפון שלו ואת המוצר שהוא מחפש ואם נוכל נודיע לו איפה אפשר להשיג את מבוקשו."

רועי הביא חומרי ניקוי והחל לנקות את הרצפה. מירי עזרה לו על ידי מתן עצות מעשיות על ניקיון, שכן היא ראתה את העוזרת שלה עובדת אחרת. מורגן בינתיים הפכה את אבי לעגלת קניות משום שהעגלה שלנו רוססה בכדורי מגנום, ושלחה אותי להביא את כל מה שכתוב ברשימת הקניות. זה לקח הרבה זמן משום שאבי לא רצה לפנות ימינה, אך מכיוון שמורגן נפעמה ממבחר המלחיות הנרחב וצילמה כמה תמונות, היא לא שמה לב והכל עבר בשלום.

שמתם לב שהתחלנו לשלב את שולחי המכתבים בעלילות שלנו? אי לכך ובהתאם לזאת אתם מוזמנים לכתוב לנו איך אתם נראים, מה אתם עושים ומה הייתם רוצים לעשות כשמורגן פוגשת אתכם. בכל מקרה, הקשר בין הדמויות למציאות יישאר מקרי בהחלט.

משחק תפקידים בארץ התיכונה

ההוצאה השנייה

"Three Rings for the Elven-kings under the sky,
Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,
Nine for Mortal men doomed to die,
One for the Dark Lord on his dark throne
One Ring to rule them all, One Ring to find them,
One Ring ro bring them all and in the darkness bind them
In the Land of Mordor where the Shadow lie."

גנדאלף מצטט את האמרה הנושנה לפרודו בגינס, שר הטבעות כרך ראשון.

מאת: ערן בן-סער

ההוצאה הראשונה של Middle Earth Roleplaying (MERP) באה לעולם כאשר חברת ICE הייתה חברה קטנה שהריצה, בקושי, משחק פנטזיה לא מוכר בשם Rolemaster. יוצרי המשחק פישטו את השיטה המורכבת לשיטה קלילה וריאליסטית. למעשה, הם שילבו אותה עם עולמו של טולקין ויצרו להיט. בינתיים, MERP ומוצרי התמיכה שלה זכו בכמה וכמה פרסים יוקרתיים, וכאשר החליטו ב-ICE, שהפכה לאחת מחמש החברות המובילות בתחום, לערוך מחדש

את כל השיטות שלהם, הם התחילו ב-MERP.

אחד הפחדים הגדולים של שחקני MERP היה שההוצאה השנייה תקרב את השיטה לשיטת האב שלה, Rolemaster, והמשחק יהפוך למסובך יותר. אך השיטה נשארה פשוטה כשהייתה, קרי, טבלאות הקרב וחוקי הקרב לא שונו. יחד עם זאת, התקוות הגדולות להוספת לחשים חדשים ל-400 לחשיה של ההוצאה הראשונה לא התגשמו.

בעוד ההוצאה הראשונה של MERP הייתה ספר דק בן 120 עמודים, פשוט בעיצובו ולא נוח לקריאה, ההוצאה השנייה הינה ספר מרשים בן 260 עמודים, המעוצבים היטב ומסודרים מחדש באופן נוח יותר להבנה לשחקן המתחיל.

בבסיסה נשארה השיטה ללא שינוי, היינו הפשטה של Rolemaster שמעמידה את MERP מעל ה-AD&D בכל מובן.

התוספת העיקרית היא הרחבה של כמות המידע על עולמו של טולקין ועל הארץ התיכונה ותושביה, כמו גם תקציר ההוביט ושר הטבעות למען אלו שלא קראו את הספרים. ההרחבה מתבטאת, למשל, בתיאורי הגזעים - בעוד שלכל גזע או תרבות הקדישו שליש עמוד בהוצאה הראשונה, כאן קיבל כל אחד מהם עמוד משלו ומידע לרוב. הדבר פותר את אחת הבעיות שהיו בעוכריה של ההוצאה הראשונה, ובמלים אחרות, אין צורך לרוץ ולקנות ספרי עולם או ספרי מפלצות כדי להתחיל לשחק.

לדעתי, לפחות, אין עולם מדליק יותר מהארץ התיכונה של טולקין (מעריצי רומח הדרקון- הפסיקו לצרוח, גם אתם שם עם הערכות של הממלכות הנשכחות וההוא בקצה עם הספרים של ז'ילאז'ני, גם לי מותר להביע דעה), שהרי איפה תמצאו עוד מערכה בעלת 15 תרבויות שונות לבני אדם ועוד 13 גזעים אחרים?

צאו אם כן מהמחסה של לוריאן ורדו דרומה לקראת רוכבי רואהן, המשיכו לאנוריאן, לאית'יליאן וללבנין, סיירו ברחבי הארץ התיכונה ופגשו בין אנשיה ויצוריה את טום בומבדיל, את הנשרים הגדולים ואת גולדברי. מצאו את אוצרותיה - את אורקריסט הקטלנית, את גרזנו של דורין, את שריון המיתריל ואפילו את אחת מטבעות הגמדים.

MERP היא שיטת משחק נהדרת שנותנת לך ריאליזם גבוה למדי מבלי להקריב את מהירות המשחק. מי שמאס בפשטות וחוסר התחכום של ה-AD&D, ופוחד משיטות מסובכות מדיי, ימצא ב-MERP את כל מה שהוא רוצה אם לא למעלה מזה.

על השיטה

תכונות: כוח, זריזות, כושר, תבונה, אינטואיציה ונוכחות.
גזעים: הוביט, אומלי, גמד, אדם, דונאדין, חצי אלף, שלושה סוגי אלפים, חצי אורק, אורק, אורק-האי, חצי טרול, טרול, אולוג-האי.
מקצועות: לוחם, גנב, סייר, פייטן, קוסם (Mage), אנימיסט, ברברי, פורץ, מזמן, חוקר, נזיר, מלומד, נזיר-לוחם, נוכל, קוסם (Wizard), אזרח, משנה צורה.
47 כישרונות שונים וכפי שהזכרנו, 400 לחשים המחולקים ל-40 רשימות.

MUTANT CHRONICLES

משחק קטלני

מאת: בר מייז

נניח שבא לך להקים חברה חדשה למשחקי תפקידים, איזה משחק תוציא לאור? איך תתמוך בו? איך תבטיח שהוא יימכר? חברת Heartbreaker החליטה שמשחק פנטזיה פשוט לא ימכור (הנחה ש-Fasa הוכיחה כלא נכונה) ועל מנת להבטיח מכירות יש לתקוף בכל החזיתות. וכך, למשחק "רשומות המוטאנטים", מבית Heartbreaker, יש גרסת משחק תפקידים, גרסת מיניאטורות וגרסת קלפים ("חיילי האבדון" שתורגם לעברית).

בינתיים זה פועל לא רע. החברה שורדת ומרוויחה, והמשחק מתחיל לקנות לו קהל חובבים קטן. סגנון המשחק אינו מוכר בישראל, שמושפעת בעיקר מהטעם האירופאי של משחקי התפקידים, ולכן משחקים אמריקניים כמו קרב טכ' או מגה-טרוולר לא מצליחים אצלנו במיוחד.

"רשומות המוטאנטים" מספר את סיפורה של האנושות במאות הבאות, הנשלטת על ידי תאגידי-הענק, ומוצאת את עצמה במלחמה כנגד צבאות של יצורים מפלצתיים שמקורם בכוכב הלכת העשירי.

במלים אחרות, זהו שילוב מוזר של סייברפאנק, מדע בדיוני ופנטזיה. בחברת Heartbreaker קוראים לזה טכנו-פנטזיה, בן-סער קורא לזה פוסט-פאנק (אבל הוא תמיד חייב להמציא שם משלו לכל דבר), השחקנים קוראים לזה חגיגה של אבדון וקורעים זה לזה את הצורה.

כן, "רשומות המוטאנטים" הוא משחק המסתובב בעיקר סביב איך להשמיד, איך לא למות ואיך לעשות כמה שיותר כסף מזה. חלומם של אלו המשחקים מרוצללים רק כדי לירות במישהו טיל לאו מדי פעם, מתגשם במשחק הזה, משום שכאן הם יוכלו לירות עשרות טילים כל הזמן, ואף להשתמש בחרב אלקטרונית המסוגלת לחסל כמה אנשים במכה ולא אחד בכל פעם.

חיצונית, העיצוב נחמד וצבעוני ומבחינת התכנים, רוב הספר מתעסק בעולם המשחק - ההיסטוריה שלו, הכוחות הפועלים בו, הצבאות השונים, צבאות האויב וכו'. רק כשליש מהספר מוקדש לשיטת המשחק ושיטות הקרב. השיטה כוללת תיאור של 50 כלי נשק עתידניים וקטלניים, סטטיסטיקות וציורים, מפני שבפועל, רוב השחקנים בוחרים את הנשק שלהם על פי מידת הקטלניות והקשיחות שבמראהו. .

למרות הכל, זוהי שיטת כישרונות (גם אם רובם הם כישרונות קרב ומערכה), הפועלת לא רע בכלל ופשוטה מאוד להבנה. הדמות בנויה מכמה מאפיינים - תכונות, כישרונות, מעמד חברתי, רקע תרבותי ונתוני קרב. התוצאה היא שבניגוד לשיטות מלחמה אחרות, בהן הדמות מהווה אוסף של נתוני קרב, ב"רשומות המוטאנטים" אתה מקבל דמות שלמה ומלאה, ולכן ניתן לשחק את השיטה גם ללא העולם הספציפי שלה, ולהשתמש בחוקיה על מנת לבנות עולם טכנולוגי עתידני משלך.

למרות זאת, אינני יודע עד כמה האפשרות האחרונה תקפה, היות וחלק נכבד מהספר מוקדש בהרחבה לעולם הספציפי של הדמות, ליצורי החושך וכוחותיהם המוזרים וללגיונות האדם השונים. בכל אופן, המידע ערוך היטב, כל ליגיון וליגיון מקבל בספר החוקים עמוד צבע, ובו תיאור כללי של הלגיון ותמונות צבע של לפחות שניים מלוחמיו, כך שניתן לבחור שייכות בקלות ובמהירות.

ככלות הכל, יש שתי דרכים עיקריות לשחק ב"רשומות המוטאנטים" - לשחק משחק "כבד" המערב ריגול, לוחמה שקטה ומשימות מסובכות, או לשחק בסגנון משחקי הווידאו, כלומר לקבל משימה שבבסיסה היא "היכנס לשם, הרוג את כולם וצא משם עם מה שאתה צריך". במקרה זה ההרפתקה תעסוק בשאלה כמה חיילי חושך הרגת בירייה האחרונה, כמה נותרו לחיסול והאם ניתן לעשות זאת בתור אחד?

החקיין

מאת: דודו קלמנסון

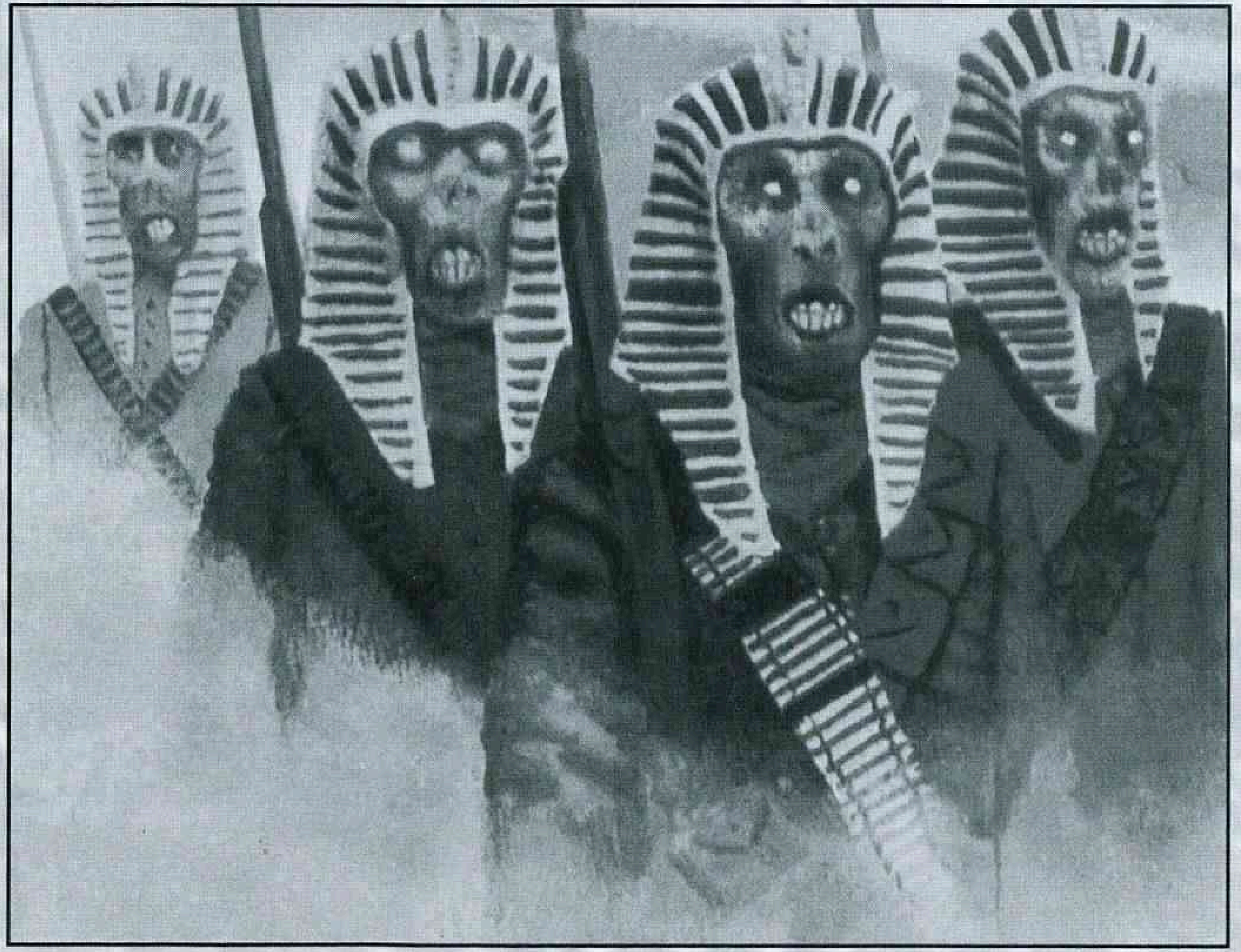
החקיין הוא נזיר מיוחד, אשר מבלה את כל חייו בלמידת חיקוי התקפות, קסמים וצורות. החקיינים גרים במערות בקבוצות שאינן מונות יותר מ-5 חברים ורק זוטונים, אלפים וחצי-אלפים בעלי זריזות 14 ומעלה, יכולים להימנות עליהם.

יתרונות

1. החקיין יכול לחקות התקפות וקסמים המתרחשים באותו התור, ולבצע את אותו הדבר תוך הישענות על התלד"0 שלו ועד רמת הלחש אליה הוא מסוגל להגיע.
2. החל מרמה שישית הוא יכול לשנות את צורתו החיצונית למשך תור אחד לכל דרגה. שינוי זה לא ניתן לגלות באמצעות גילוי קסם.
3. החקיין יכול להשתמש בכל כלי הנשק ובחפצים הקסומים של הכוהן.

חסרונות

1. אויביו מקבלים 1+ לגלגולי הצלה כנגד התקפות מיוחדות אשר הוא מחקה.
2. כאשר הוא מנסה לחקות התקפה הוא מגלגל על פי רמת האויב, ורק אם עבר את דרגת/קב"פ האויב, הוא מצליח בחיקוי.
3. כאשר הוא מחקה התקפה יש לו 1- לתלד"0 (כך שיש התקפות, בעיקר בדרגות הראשונות, שאין לו טעם לחקות).
4. הוא לא יכול לחקות חקיין אחר ולא יכול להשתמש בשריונות שאינם קסומים.



החקיין יכול להשתמש בכל כוח מספר פעמים קבוע ביום על פי הטבלה:

רמת החקיין	שינוי צורה	חיקוי קסם	חיקוי התקפה	רמת אויב
1	-	1	1	1- 4ק
2	-	1	2	4ק
3	-	1	3	1+ 4ק
4	-	2	3	6ק
5	-	3	3	1- 4ק2
6	1	3	4	8ק
7	1	4	4	1+ 4ק2
8	2	4	5	2+ 4ק2
9	3	4	5	6ק2
10	3	5	5	1+ 6ק2
11	3	5	6	1+ 4ק3
12	4	6	6	2- 4ק4
13	4	6	7	1- 4ק4
14	5	7	7	1- 10ק2
15	5	8	7	6ק3
16	5	8	7	3+ 8ק2
17	5	9	8	4ק5
18	6	9	9	1+ 4ק5
19	6	9	9	6ק4
20	6	9	9	2+ 6ק4

לגבי יתר הבחינות - תלד"0, גלגולי הצלה, ניסיון, קוביות פגיעה וכו', מתקדם החקיין כמו הכוהן.

המשיכו לשלוח רעיונות, סיפורי פנטזיה, הרפתקאות וכל המוזר והיוצא דופן אל מערכת וויז - משחקי תפקידים, כתבות חוץ.

ניתן לשלב את החקיין דווקא עם הנזיר מגיליון וויז 61. כל כוחותיו של החקיין (חיקוי התקפה, שינוי צורה וחיקוי קסם) עוברים לנזיר, כששלוש כוחות נוספים שהרמה ההתחלתית שלהם היא 5% מקנים לו 65 נקודות (במקום 45) לחלוקה בדרגה הראשונה, 35 נקודות לכל דרגה עד לעשירית ו-25 מעל הדרגה העשירית. וכך נתונים הכישורים לשליטת השחקן - כאשר הנזיר מחקה, הוא מפחית 2% על כל דרגה של האויב מעבר לדרגתו או מוסיף 2% על כל דרגה מתחתיו.
נחמד, לא?

לא טוב היות הגיבור לבדו

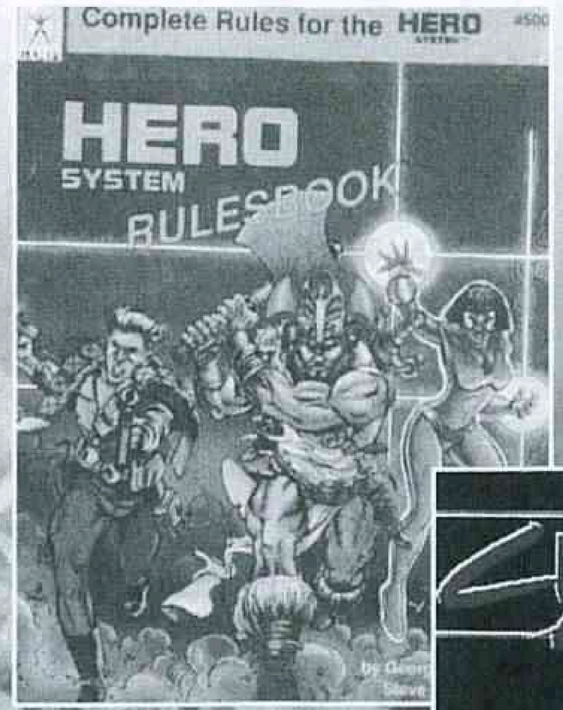
רק סיפרנו לכם ש-ICE ו-HERO נפרדו, וכבר אנו מבשרים לכם שחברת Hero Games חתמה על חוזה הפצה חדש עם חברת R Talsorian Games.

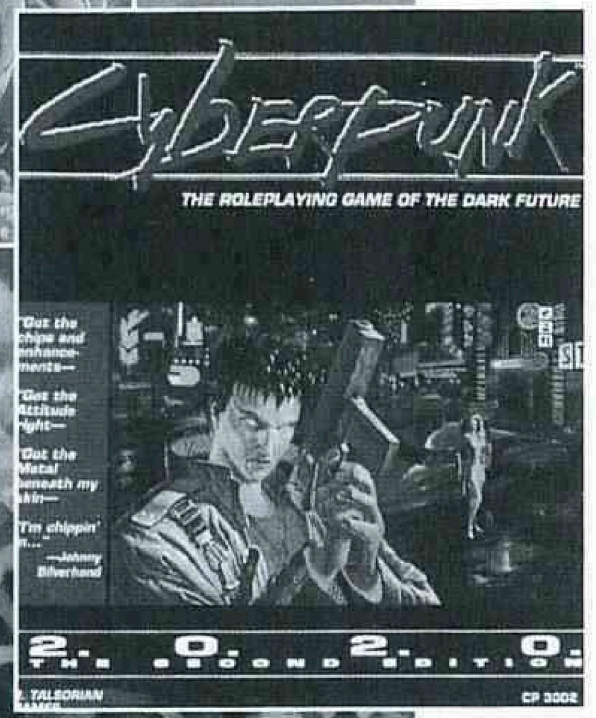
למי שלא יודע, RTG היא חברת משחקי התפקידים שהוציאה לאור את Cyberpunk 2020 ו-Dream Park עטורי הפרסים.

שתי החברות אמורות להוציא לאור את המוצרים הראשונים של האיחוד כבר בסתיו, ושמועות מספרות כי כל מוצרי השיטה הקיימים יודפסו מחדש בגרפיקה מחברת RTG, אשר מוצריה ידועים באיכותם הגרפית.

"ההסכם הזה הוא צעד גדול קדימה עבור שתי החברות." אומר מייק פונדסמית, נשיא RTG.

"אנחנו מאד נרגשים לעבוד עם ידידינו ב-RTG, אנחנו מכירים אותם כבר שנים ויש לנו כבוד הדדי רב, אחד לעבודתו של השני." מסכים עימו סטיב פיטרסון מחברת Hero Games.





מסע הבחירות

מוצר נוסף של FASA עונה לשם A Dragon's Portfolio: Dunkelzahn, ספר זה עוסק בחייו וסודותיו של הדרקון המפורסם ביותר בעולם של מרוצללים. למה להוציא ספר שכזה?

משום שב-Fasa החליטו לערוך בחירות לנשיאות המדינות האמריקניות-קנדיות המאוחדות, והדרקון הוא המועמד הפופולרי ביותר.

בהתאם לכך, בכל מוצר של FASA תמצאו טופס הצבעה שניתן למלא ולשלוח לחברה (מי שמצביע, משפיע). בשל הניסיון המר לא נפרסם סקרים מקדימים עד היוודע תוצאות האמת.

וב-Fasa לא נחים לרגע...

אכן, ב-Fasa לא לוקחים אוויר בין מוצר למוצר, והנה שלושה ספרים ושלושה מוצרים חדשים שעומדים לצאת לאור.

ולהלן הספרים: Operation Excalibur (קרב טכ'), Dead Air (מרוצללים) ו-Lost Kaer (שחר האדמה).

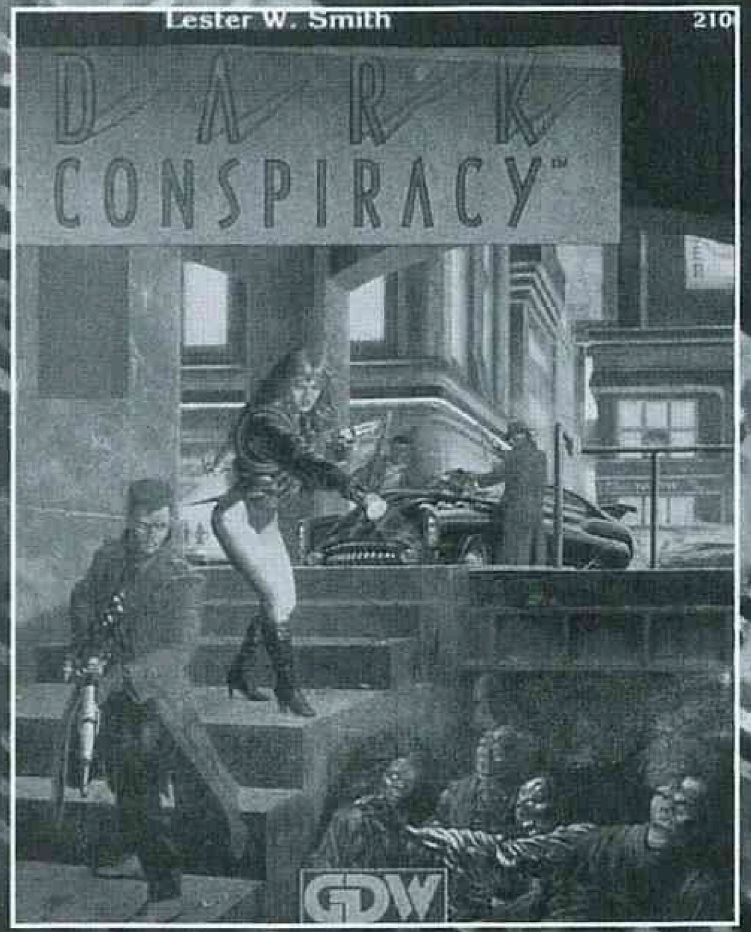
שלושת המוצרים החדשים הינם - The Fall of Terra, סדרת קרבות קרב-טכ' בהם נלחם מערך התקשורת העצמאי על פני כדור הארץ כנגד פלישה המאיימת על קיומו. Battletech 4th edition, ההוצאה הרביעית של משחק האסטרטגיה הפופולרי ביותר. ולבסוף, Throal the Dwarf Kingdom, ספר מערכה לשחר האדמה העוסק בממלכת הגמדים.

איך נפלו גיבורים

ביי, ביי, חברת GDW (Games Design Workshop). בקיצור, היה נחמד לראות את המוצרים שלכם במשך שנים כה רבות, בייחוד את העיתון Challenge ואת קלפי ה-Magic.

GDW פשטו רגל לאחר משבר מתמשך. הדבר ידוע מזה כמה חודשים, אולם לא רצינו לכתוב זאת באופן רשמי לפני שהיינו בטוחים ב-110% שהדבר מבוסס.

בכל אופן, זה סגור. אין יותר GDW, וקשה לדעת מה יקרה למוצרים של החברה. Mythus שייכת, בשל פלפול משפטי מסובך, ל-TSR, אך מה יעלה בגורלן של Traveller, Megatraveller, Dark Conspiracy ושיטות אחרות?



חבלי משיח

בשעה טובה התחילו ב-TSR לערוך עדכון של ה-AD&D. העדכון יכלול בעיקרו תוספות לספרי החוקים של ספר השחקן ומדריך לשה"ם.

אומנם השיטה בבסיסה אינה עומדת להשתנות (דרגות, שיטת קרב חסרת היגיון, דמויות סופר-עוצמתיות והיעדר ריאליזם), אך לפחות יעמדו לרשותך מגוון אפשרויות שבעזרתן תוכל להתעלל בחבורה שלך.

ספר הכישרונות והכישורים טורח להדפיס מחדש את כל החוקים הנוגעים לתכונות, גזעים, מקצועות, קסם, קרב וכו', לפני שהוא מוסיף כמה מיומנויות וחוקים חדשים.

למרות הציפיות הגבוהות, התאכזבתי ובן-סער לא מפסיק לרדת עליי...

מעשה אמנות

מעשה אמנות

מאת: בר מייז

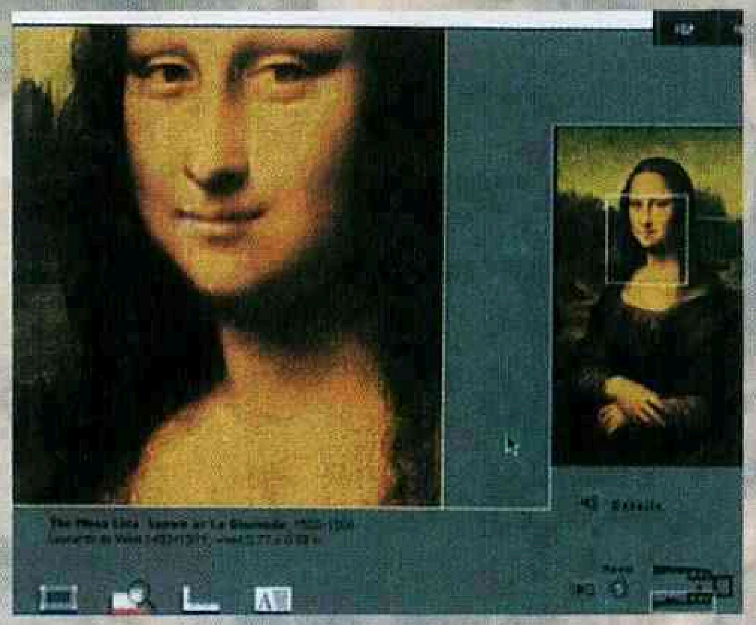
למה שלא תהפוך את המחשב למוזיאון אמנות?
אומנם לראות את המונה ליזה על גבי המסך זה לא כמו לראות אותה ב-Louvre, אך זו אלטרנטיבה מעולה אם אתה פשוט לא יכול לקפוץ לפריס השנה.

אם אתה רוצה ללמוד על יצירות אמנות מפורסמות, להציץ אל תוך חייהם של האמנים האהובים עליך או סתם להביט בכמה תמונות יפות, תקליטור משובח עולה בהרבה על ספרי האמנות הסטנדרטיים, היות וספרים לא מאפשרים לך להתמקד בחלק קטן מהתמונה או לדלג מאמן אחד לשני בלחיצת כפתור.

Le Louvre

מוזיאון הלובר מכיל את אוסף האמנות הגדול ביותר בעולם - ותקליטור הלובר של מונטפארנדס מולטימדיה, הינו תוכנת האמנות הטובה והמקיפה ביותר שניתן לרכוש. 300 יצירות אמנות מתוך האוסף המוזיאוני (המכיל כ-6,000 יצירות) מופיעות בתקליטור, והן מספקות נקודת התחלה מעולה לפנינת תרבות של ממש.

לתוכנה יש שני קווים עיקריים: הארמון עצמו ותכולתו. אם אתה מתכנן טיול של ממש ללובר (איך אומרים - לובר או לוברה?), אתה יכול ללמוד על ההיסטוריה של המוזיאון, לראות את תוכניות הארמון, להסתובב בחדריו השונים או לגשת היישר אל האוספים



המאורגנים על פי תקופות זמן (למשל, צרפת, המאה ה-18).

האינדקס המאורגן של הלובר מחולק לקבוצות על פי ציורים, חדרים וביוגרפיות, ולמעשה מציע דרך שלישית לבקר במוזיאון הווירטואלי.

איך שלא תבחר לדפדף, כל תמונה מלווה בהמון אינפורמציה, כגון: הערות כללית בקול מוקלט, קטע תמונה ממוקד המלווה בדיבוב, מסך קנה מידה הממחיש את גודלה הפיזי של היצירה, קישור לאוטוביוגרפיה של האמן, ומסך "אפרופו" משעשע המציע מספר אנקדוטות מרעננות על העבודה.

על אף התשבוחות הרבות, החיסרון היחידי של מוזיאון הלובר הווירטואלי הינו החסך באפשרויות חיפוש והדפסה. חבל.

Microsoft Art Gallery

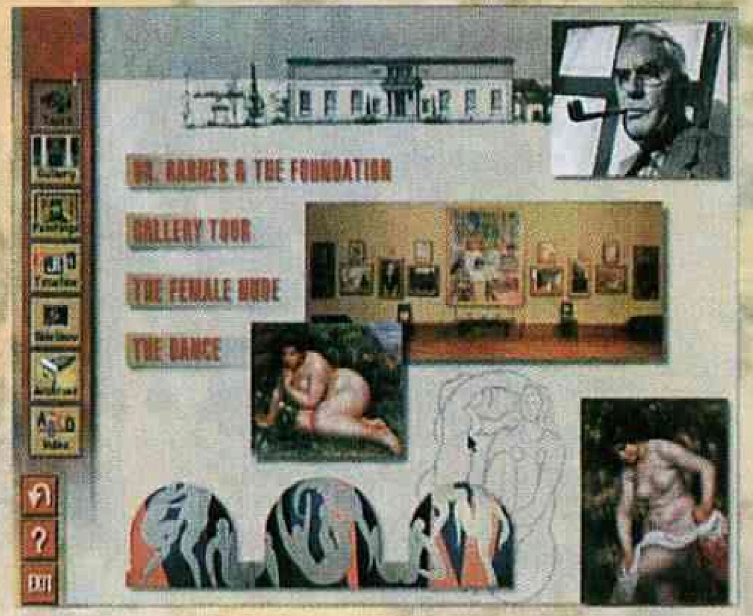
למרות שגלריית האמנות של מיקרוסופט מתרכזת במוזיאון גדול אחד, London's National Gallery, התקליטור מתרכז בכ-2,000 עבודות ולא במוזיאון עצמו. גלריית האמנות מאוד מקיפה, אך חסרים בה העומק והתחכום של הלובר הווירטואלי. למעשה, התוכנה מחולקת לחמישה חלקים: חיי אומנים, אטלס היסטורי, סוגי תמונות, חלק כללי וסיורים מודרכים.

אתה יכול להסתובב בקלות בין החלקים בעזרת הקישור "ראה גם" המכוון למקומות בהם מוזכר הנושא. "מחייו של אדוארד מאנט" יאפשר לך להציץ בחמש מיצירותיו, לדלג למאמרים על פריס של המאה ה-18 באטלס ההיסטורי, ללמוד על ציורי דיוקן ועל "חיי היומיום" ולחקור תתי נושאים בחלק הכללי.

קל למדי להסתובב בתוכנה, אך ברגע שהגעת למקום המבוקש תמצא רק טקסט קצר המתאר את התמונה המצורפת, וזה מאכזב. לא די בכך שאין אפשרות לבודד את התמונה ולהתמקד בה, אי אפשר לראותה בגודל מלא. ואם זה לא מספיק, גלריית האמנות מספקת מעט מאוד מולטימדיה, שכן דיבוב ואנימציה ניתן למצוא רק בארבעה מהסיורים המודרכים.

A Passion for Art

את התשוקה לאמנות קשה מאוד להביס. מלבד המנשק החלק והעושר התוכני, "תשוקה לאמנות" פותחת עולם שבדרך כלל אינו נגיש לציבור הרחב. כאן מוצג אוסף בארנס הפרטי של ציורים ידועים, ברזולוציה איכותית ובליווי מידע מעולה. התקליטור מציג יותר מ-300



עבודות בארבעה תחומים: סיורים, גלריה, תמונות וקו-זמן.

הסיורים מלווים בדיבור וסוקרים את ד"ר בארנס, האוסף, עירום נשי ומחול. מעבר לסיורים המודרכים (לרבות הסיור בגלריה התלת ממדית) המוסיפים עומק לתוכנה, הופק כאן ארכיון, המכיל פריטים ופרטים היסטוריים רבים.

Mastery of Michelangelo

מקום המכיל אוצרות אמנות רבים הוא הוותיקן, שם נמצאת הקפלה המפורסמת של מיכאלאנג'לו. E.M.M.E Interactive Mastery of Michelangelo היא התוכנה שתיקח אתכם למדינה הקטנה בעולם, ותציג את יצירותיו של אמן הרנסאנס, כמו גם מידע על חייו האישיים ותקופת פעולתו.

כל נושא מתחלק בתוכנה זו לארבעה חלקים: ביוגרפיה, גלריה, Last Judjment ו-The Ceiling of the Sistine Chapel (השתיים האחרונות הן יצירותיו המפורסמות).

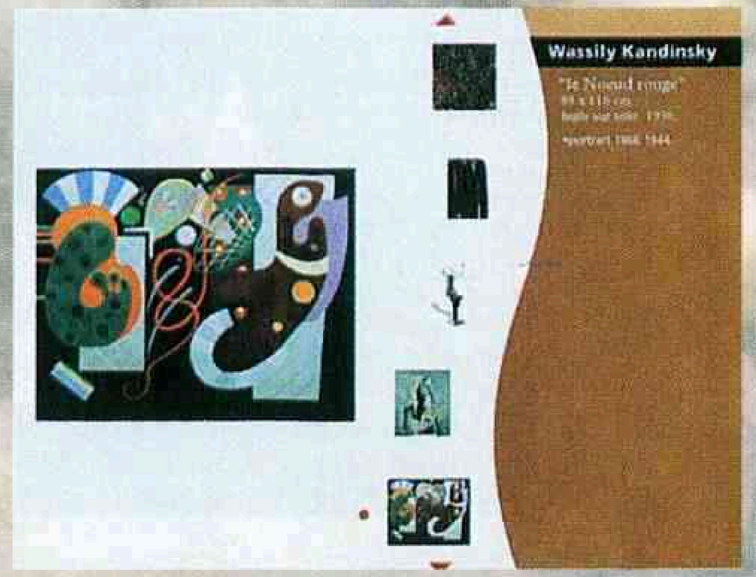
משום מה, מדור הביוגרפיה לא מתרכז באמן עצמו, אלא בכמה וכמה מפות של אירופה בהן אתה יכול לבחור באתרים ובמקומות הרלבנטיים לאמן. במקרה זה, קשה היה שלא להתאכזב מהעובדה שלא כל הפרקים מזכירים את מיכאלאנג'לו, לרבות הרישום הביוגרפי הראשון (אירופה 1453-1497).

בסך הכל, הטיפול ביצירות האמנות לא רע, בייחוד התקריבים המאפשרים להביט בפסלו של דוד מתשע זוויות שונות, והמידע המילולי המצורף ל-68 היצירות.

לסיכום, אם מיכאלאנג'לו מעניין אותך ואתה ערוך לספיגת מידע כתוב שאינו מדובב, תוכנה נדירה זו תספק לך את הסחורה.

Modern Art

מוזיאונים ב-CD-ROM אמורים להיות שווי הערך הדיגיטאליים לסיור במוזיאון אמיתי. במקרה של Grolier's Modern Art, המציג את ה-Maeght Foundation שבדרום צרפת, יש לקוות שהסיור במקום האמיתי יהיה פשוט יותר.



התוכנה מתחילה בסיור וידאו מרשים במוזיאון - במרכז המסך רואים את מבחר הנושאים שמציג המוזיאון, כולל האמנים המובילים והארכיטקטורה של המבנה, בעוד היצירות השונות מופיעות בשוליים. אתה יכול לדלג ליצירות האלו או לחזור אליהן בסוף הסיור, אך הבעיה היא שהסיור מתחיל מחדש בכל פעם שאתה מנסה להבין איך לחשוף את המידע מהתצוגות.

בשורה התחתונה, ל-Modern Art יש תוכן מרשים ביותר, כולל הסברים מפי המייסדים (הצרפתית מלווה בכתוביות באנגלית), אך דרוש זמן רב מדיי כדי למצוא את כל זה.

With Open Eyes

"בעיניים פקוחות" אומנם מיועד לילדים, אך הוא ימשוך אוהבי אמנות בכל הגילאים. התקליטור סוקר את עולם האמנות באמצעות 200 תמונות מתוך המכון לאמנות בשיקאגו.

אוסף התמונות, הפסלים, הצילומים והיצירות האחרות רבגוני וידידותי, בזכות מנשק קל לשימוש שילדים ומבוגרים ילמדו תוך דקות (צלם קטן יכול להחזיר אותך בכל רגע לאחור וכמעט אי אפשר ללכת לאיבוד).

כדי להוסיף על הידידותיות הוחדרו לכאן גימיקים כמו צלמים צבעוניים בשולי המסך, שעון המייצג את קו הזמן, פה ה"מדבר" אליך בתיאום עם הקול המוקלט ועוד.

"בעיניים פקוחות" הוא דרך נהדרת לפקוח את עיני הילדים לעולם האמנות, ולבטל את הקישור בין מוזיאונים למקומות גדולים, אפורים ומשעממים.

עוד תקליטורים מומלצים:

100 - Ancient Egyptian Art עבודות ממוזיאון ברוקלין על מצריים העתיקה.

600 - The Art Historian עבודות אמנות מתקופות שונות בהיסטוריה.

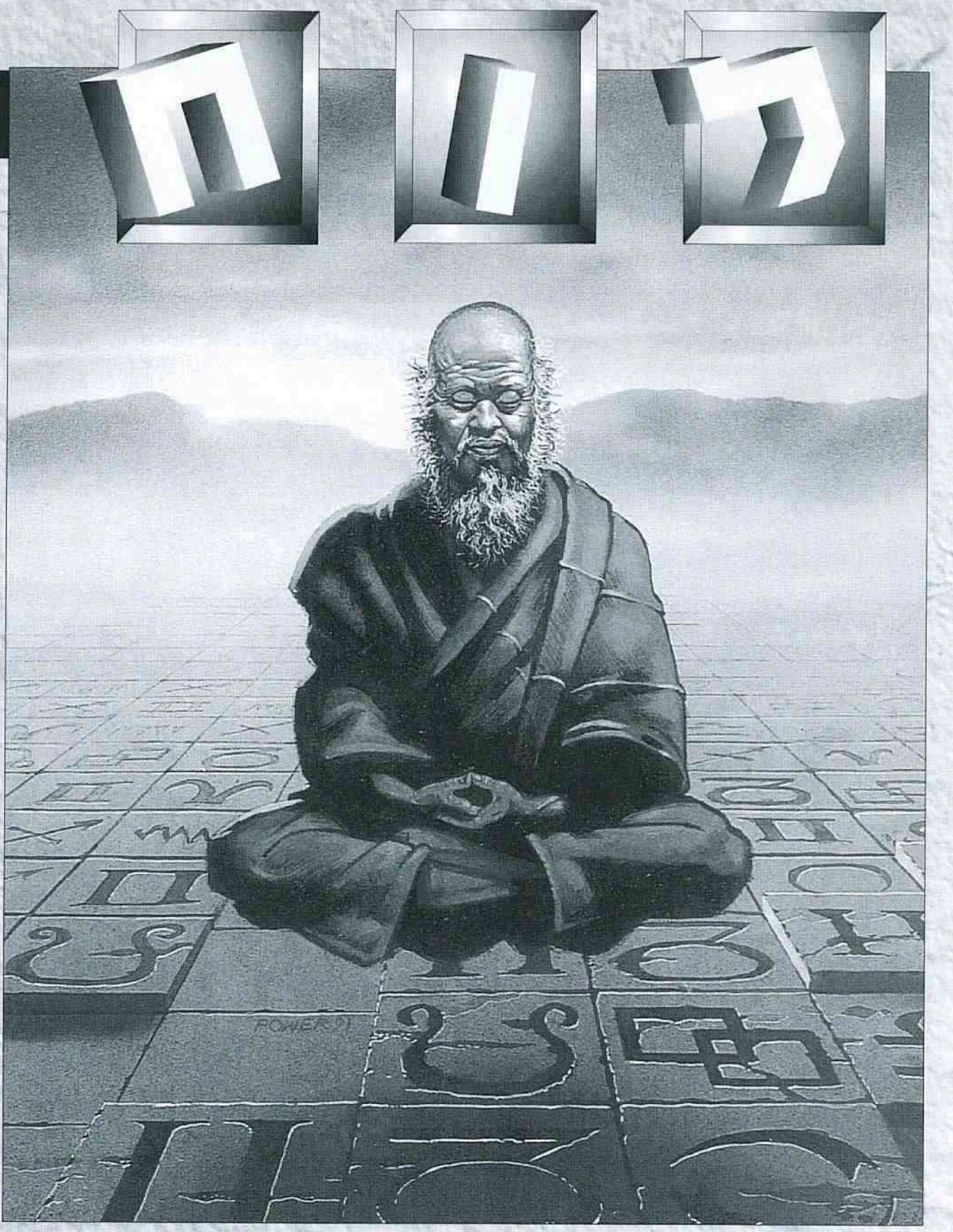
240 - The Frick Collection עבודות אמנות 'פריקיות' לחלוטין.

Great Artists - יותר על אמנים שונים מאשר על האמנות עצמה.

History Through Art - ללמוד היסטוריה דרך התקופות השונות.

Masterworks of Japanese Painting - יצירות המופת של האמנות היפנית.

Exploring Modern Art - דרך מקורית לראות אמנות מאוד מודרנית.



למכירה

✔ למכירה QUAKE, RED ALERT ומשחקים חדשים נוספים. ניר, 03-6425553.

✔ למכירה FULL THROTTLE ב-170 ש"ח, WING COMMANDER 4 ב-200 ש"ח, QUEST SPACE 6 ב-155 ש"ח, DUNE ו-HUMANS על גבי CD-ROM ב-60 ש"ח, KYRANDIA 3 ו-UNDER A KILLING MOON ב-200 ש"ח כל אחד. כל המשחקים באריזה מקורית + חוברות במצב מעולה. יהודה, 07-518573, לא בשבת.

✔ למכירה/החלפה המשחק REBBEL ASSAULT. אוהד צור, 08-9463182.

✔ למכירה מגה דרייב באריזה מקורית + ג'ויסטיק 6 כפתורים, 5 קלטות ברמה גבוהה + משחקים מקוריים ומורכבים + תעודת אחריות. אדם, 03-9646760.

✔ למכירה המשחקים, M&M על גבי CD-ROM, C&C באריזה מקורית + חוברת הוראות + רמאויות למשחק על גבי CD-ROM בשווי 150 ש"ח. כמו כן, למכירה FIFA 96 באריזה מקורית על גבי CD-ROM ב-150 ש"ח, SUPER STREET FIGHTER 2 על גבי CD-ROM + חוברת הוראות ב-150 ש"ח, ULTIMA 8 על גבי CD-ROM ב-50 ש"ח, TORINS PASSAGE על גבי CD-ROM ו-DAGESH על גבי תקליטונים ב-150 ש"ח. יונתן, 02-9941763.

✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: ALONE IN THE DARK 3, JOURNEY MAN PROJECT באריזה מקורית. כמו כן, למכירה מגאסון + 4 קרטרג'ים במחיר אטרקטיבי. איגור, 04-8528530.

✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: DUKE NUKEM 3D, CIVILIZATION 2, WARCRAFT 3, QUARENTINE 2, SONIC, COMMAND & CONQUER, WORMS 2, המכונה המופלאה 3, NBA LIVE 96 ועוד... יוני, 03-6425079.

✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: WARCRAFT 2 ב-350 ש"ח, RISE OF THE TRIAD ו-EXTREME ב-170 ש"ח ו-DEEP SPACE 9 ב-220 ש"ח בלבד. כמו כן, משחקים על גבי תקליטונים: STAR CONTROL 2, FX FIGHTER, WITCHAVEN ועוד. רם קרני, 03-5496054.

✔ למכירה מחשב 486DX50, 8MB זיכרון, מסך SVGA של MAE + כרטיס מסך CIRRUS LOGIC 1MG, כרטיס קול SBPRO של CREATIVE ו-CD-ROM מהירות כפולה של REVAEL. כוננים - HARD DISC 250MG, כונן 1.2MB וכונן 1.44MB. עכבר - LOGITECH 3 כפתורים + תוכנות. Windows 3.1 + DOS 6.22 + רמקולים של CREATIVE. שי, 03-5345142.

✔ למכירה בחצי מחיר מחשב 486DX-2 66 עם 8MB RAM, כונן קשיח 850MB, כונן 1.44, כונן 1.2, CD-ROM, SOUND BLASTER וזוג רמקולים + מדפסת פנסוניק + Windows 95 + WORD 6. אבי, 09-925253.

✔ למכירה מחשב 486DX + מסך TENSAI + 8MB זיכרון + כרטיס מסך TRIDENT 1MB + עכבר לוגי-טק + כונן קשיח חדש 528MB + כונן 1.2 + כונן 1.4 + כרטיס קול SOUND BLASTER PRO מקורי של CREATIVE + כונן CD-ROM מהירות כפולה + רמקולים איכותיים. הכל ב-2,500 ש"ח. אמיר, 03-5183426.

✔ למכירה המשחק STARCONTROL 1-2 על גבי CD-ROM באריזה מקורית, ב-150 ש"ח. שלומי, 08-8554186.

✔ למכירה המשחקים, VOYEUR ו-THE DIG על גבי CD-ROM. 04-8217237.

✔ למכירה המשחקים, POLICE QUEST SWAT ו-OUT POST במחירי מציאה, באריזה מקורית וחוברת הוראות. עדי, 03-5523682, בימים א-ה, בין 16:00-18:00.

✔ למכירה מגה-דרייב SEGA CD II + II + 6 קלטות + 2 תקליטורים + מתאם לכל סוגי הקלטות + 2 ג'ויסטיקים. הכל במחיר מצוין, לפרטים התקשרו לטלפון, 02-288270.

✔ למכירה המשחקים FAST ATTACK - סימולטור צוללות מקצועי באריזה מקורית על גבי CD-ROM ב-100 ש"ח, וכן המשחק WARCRAFT II באריזה מקורית על גבי תקליטונים ב-90 ש"ח. אמי נאור, 07-710594.

✔ למכירה משחקים מקוריים על גבי CD-ROM: WARLORDS II DELUXE

ב-30 ש"ח, TERMINAL VELOCITY 3D ב-50 ש"ח, FX FIGHTER ב-80 ש"ח, POOL CHAMPION ב-60 ש"ח, PINBALL FANTASIES DELUXE ב-30 ש"ח, PRIMAL RAGE ב-70 ש"ח, ENTMORPH PLAGUE OF THE DARKFALL ב-40 ש"ח, SUPER STREET FIGHTER II TURBO ב-50 ש"ח, JAGGED ALLIANCE ב-30 ש"ח, DAWN PATROL ב-30 ש"ח, FLIGHT UNLIMITED ב-50 ש"ח, GREAT NAVAL BATTLES ב-30 ש"ח ושוליית המכשף בעברית ב-30 ש"ח. עידו, 06-528652.

✔ למכירה פתרונות וצ'יטים באנגלית למשחקי מחשב. פתרון - 6 ש"ח, 5 פתרונות - 10 ש"ח, 10 פתרונות - 15 ש"ח, 20 פתרונות - 25 ש"ח, 50 פתרונות 55 ש"ח. צ'יט - 7 ש"ח, 5 צ'יטים - 20 ש"ח ו-100 צ'יטים - 70 ש"ח. הפתרונות והצ'יטים ישלחו על גבי תקליטון. גיא, 06-547860.

✔ למכירה מחשב 486DX, 8/4 זיכרון פנימי, כונן קשיח 425 מגה, CD-ROM מהירות מרובעת של קריאייטיב וסאונד בלאסטר 16/8 של קריאייטיב. המחשב מחברת פאקרד-בל כולל עכבר תואם מיקרוסופט, מסך פאקרד בל EGA (SVGA\VGA כולל מאיץ מסך 16 מיליון צבעים). רונן הכרמלי, 02-351963.

✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM במחירים זולים מאוד. סיימון 2 בעברית, DRAG WARS, RAYMAN, THE DIG ועוד ועוד... לקבלת פרטים נוספים, טלפנו ל-050-881497, בין 16:00-18:00.

✔ למכירה המשחקים הבאים ל-PC - FIFA 94\95, MK 1-3, WAR CRAFT 1-2, HERETIC, MBA JAM, DOOM 1-3, BLUE FORCE, KING QUEST 6 ועוד. אביב, 03-6811739.

✔ למכירה או החלפה המשחקים - טיסה ללא מגבלות ב-150 ש"ח, אופנומניה ב-80 ש"ח, מסע בין כוכבים הדור הבא - האיחוד הסופי ב-145 ש"ח, שוליית המכשף ב-15 ש"ח, על גלגלים וסטריט פייטר 2 טורבו ב-40 ש"ח. צביקה, 04-8703390.

✔ למכירה סימולטור הטיסה החדש EF-2000 על גבי CD-ROM. שי, 03-5052507.

✔ למכירה מחשב 486DX2 66 + CD-ROM מהירות מרובעת, 8 מגהבייט REM, זיכרון מטמון, כונן 1.44 ו-1.2, מסך של ACER, כונן קשיח 420MB + תוכנת Windows 95 + משחקים חדשים ועוד. יוסף או שמעון, 03-9699780.

✔ למכירה המשחקים - באטמן חוזר, זעם קדמוני, HUMANS, QUARENTINE 1,2, TV. דניאל, 09-583416 (השאירו שם וטלפון אם אינני בנמצא).

✔ למכירה תוכנת רמאויות 96 ב-15 ש"ח, PW WF4 ב-25 ש"ח, STARCONTROL 2 ב-20 ש"ח, יומו של הטנטיקל ב-30 ש"ח ו-TRANSPORT TYCOON ב-20 ש"ח. כמו כן, למכירה WING COMMANDER 4 ב-150 ש"ח על גבי CD-ROM + רמאויות למשחק. שרון, 04-8384395.

מעוניין

✔ במועדון X.C.C מחכים לתשובות על השאלונים. ת.ד. 15346 ראשל"צ, עבור מחלקת השאלונים.

✔ מעוניין בשותפים למשחק ב-BEYOND THE DARK ו-WARCRAFT 2. גיא ולד, 06-547860.

✔ מעוניין לקנות את הקודים למשחק KING'S QUEST 6. 04-8217237.

✔ אם אתה יודע לתכנת בתוכנת ++C,

אתה גר באזור תל אביב ואתה רוצה לפתח משחק מחשב, התקשר לטלפון, 03-6475790.

✔ מעוניין לעזור למתקשים במשחק סיימון 1. ערן בלומברג, 09-929149 (לא בשבת).

✔ מעוניין במשחקים הבאים למגה CD: LUNAR: THE SILVER STAR, VAY, LUNAR: INTERNAL BLUE. כמו כן, מעוניין במתאם שיאפשר לשחק במשחקים אמריקנים על מגה CD יפני/אירופאי. בנוסף, קונה ומוכר משחקים ומכשירים משומשים וחדשים כגון: מחשבי PC, סגה מסטר סיסטם, מגה דרייב, מגה CD, סאטורן, סופר נינטנדו, גיים בוי וגיים גיר. לפרטים, התקשרו לעידו, 03-6991293, כל יום בין השעות 16:00-22:00.

✔ מעוניין לצרף חברים למועדון המחשבים - THE X CLUB. שמוליק, 050-821776 (לא בשבת).

✔ מעוניין להשיג את COMMAND & CONQUER, THE DIG, CIVILIZATIONS 2, שוליית המכשף 2, עיר המים, JUNGLE STRIKE, FULL THROTTLE, DETROIT, גבריאל נייט 1, חקירה משטרתית 4, BLOODNET על גבי CD-ROM בלבד. אייל, 09-925253.

✔ מעוניין להשיג את קינג קווסט 1-4, קווסט גלורי 1-2, ספייס קווסט 1-4, פגיון הדמים וקווסטים אחרים. שירן, 03-5348448.

✔ מעוניין להחליף את המשחקים - TREK ATTACK, RAYMAN, JOHNNY BAZOOKA, ROAD WARRIOR, DUKE NUKEM 3D. עמיחי, 03-5583195 או טום, 03-5564943.

✔ מעוניין למכור או להחליף משחקים עם תושבי אזור לוד. שגיא, 08-9245026.

הצילו

✔ זקוק בדחיפות לקודים של DARK FORCES. בתמורה אתן את קסמי השחקנים ב- SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. יינון אבני, 06-441662.

✔ זקוקה לעזרה ב-SIMON 1, GABRIEL KNIGHT - IN THE NAME OF THE FATHER, ULTIMA 8 ו-MYST. בתמורה אעזור ב-GABRIEL KNIGHT 2 וב-PHANTAS MAGORIA. 07-374802.

✔ הצילו! תקוע יובלות בסם ומקס. בתמורה אעזור בסיימון 1. יובל, 03-9210812.

משחקי תפקידים

✔ מעוניין להצטרף או להקים קבוצת AD&D באזור תל אביב. יונתן, 03-6427378.

✔ מעוניין בספר, Mythus Magic מקו המוצרים של Dangerous Journeis, במצב טוב. עקיבא, 08-9264671.

✔ נפתח מועדון משחקי תפקידים ו-MAGIC לתושבי כפר סבא והאזור. המעוניינים מוזמנים להתקשר ליניב, 09-448285 או לאיתמר, 09-7675039.

✔ בני ובנות 13 ומעלה מאזור חיפה והקריות, אשר מעוניינים להצטרף לחבורה רצינית של משחקי תפקידים (בעיקר AD&D ו-D&D), מוזמנים להתקשר לעידו, 04-8702465 או לאריה, 04-8708775.

VRSPORTS

INTERPLAY ממשיכה להדהים עם חברת הבת שלה בשני משחקים חדשים הנושאים את ראשי התיבות של צמד המלים VIRTUAL REALITY.

הראשון הוא VRSOCCER, משחק כדורגל מדהים שככל הנראה יתעמת עם ACTUA SOCCER '96. התקליטור יעמיד לרשות השחקן מאגר נתונים מושלם של כל הקבוצות העולמיות, מספר מבטים, זוויות צילום ואפקטים קוליים ברמה גבוהה.

השני הוא משחק בייסבול מהיר, שבניגוד לאחרים בסגנון, הוא לא מסתיים כשאתה מצליח לחבוט בכדור, אלא משלב

מנשק מיוחד וסרט אינטראקטיבי, בו אתה שולט לחלוטין בכל שחקן במגרש, מנצח בתחרויות ומתחיל מעין קריירה בענף.

משחקים אחרים שמובטחים בקרוב הם VRGOLF ו-VRBASKETBALL. כולם אגב, בסביבות החורף.

STARCRAFT

BLIZZARD חייבת לעמוד בקצב הרצחני של משחקי האסטרטגיה הממלאים את המדפים, ומודיעה על שחרורו של פרק מספר 3 בסדרת WARCRAFT.

בניגוד לאחרים, הממוקמים אי שם בעבר, STARCRAFT מתרחש אי שם בחלל העתידי, בעיצומה של מלחמת חייזרים. מה שיהיה נפלא במשחק הזה (מלבד שיפור רציני בעניין הגרפיקה התלת ממדית ותשתית מבנים ואזורים חדשה), הוא שהמשחק אינו חדגוני כקודמיו.

כאן לא תבחר את קבוצת הלוחמים עימה תשחק, אלא תבצע מספר משימות עבור יצורים השונים זה מזה בצורתם החיצונית וביכולתם הטכנולוגית, כך שמובטחים סיפורים ועלילות שונות ומשתנות, בהתאם להצלחותיך והישגיך בשדה הקרב.

ROAD RASH

אחד ממשחקי הספורט הטובים בין משחקי הטלוויזיה עושה את דרכו ל-PC. מדובר במירוץ אופנועים של חברת ELECTRONIC ARTS בו עליך לעשות הכל כדי לנצח.

לאחר שסיימת לעדכן את האופנוע במיטב האביזרים החדישים, תצא לתחרות התוססת.

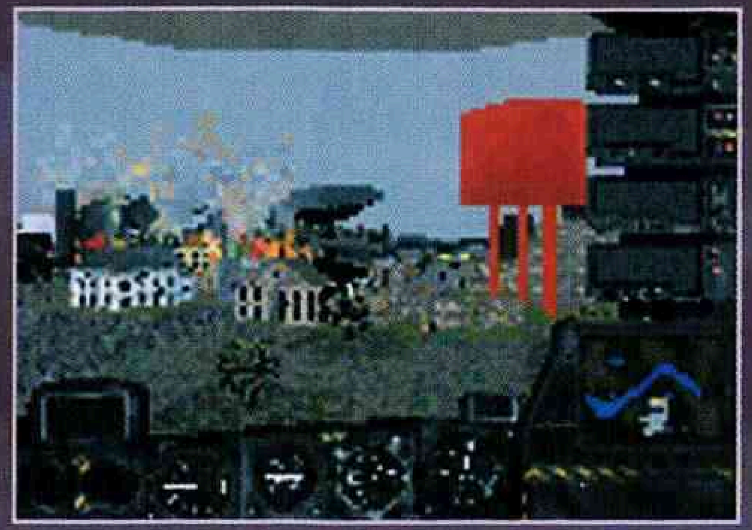
כדי להוריד לשוליים את כל מי שינסה לעקוף אותך תוכל להשתמש בשרשרות וכלי נשק אחרים שתשיג, וכך, תוכל

להרוויח זמן ולפתוח פער בדרך לניצחון ולפרס הכספי הגבוה, אותו תנצל להרכבה ולתיקון של הרכב לפני שתחזור למסלול.

SIM COPTER

MAXIS מציעה כעת לחובבי SIM CITY 2000 הזדמנות לחקור ביתר יעילות את עירם, באמצעות טיסה מעליה.

SIM COPTER הוא תוספת למשחק המקורי, המאפשר לשחקנים לעופף בעיר תלת ממדית. המשימות הניצבות בפני השחקן מגוונות ונחמדות - פעם אחת אתה רודף אחרי עבריני תבועה, ושנייה לאחר מכן אתה מקבל דיווח על פיגוע רב נפגעים הדורש סיוע והעברת פצועים. מעבר לכך, יוטלו על כתפיך העבודות המרתקות של מכבי האש והמודיעין הצבאי.



בכל מקרה, עליך לשמור על טיסה מאוזנת וניווט נכון בין אתרי העיר, המהווים בסיס בלתי נדלה של אפשרויות.

GALACTIC MIRAGE

במשחק החדש של VIRGIN השחקן נכנס לנעליו הלא כל כך נוחות של שליט כוכב נידח.

בעזרת משאבים וממון דל, עליו ליצור

ערוצי תקשורת עם יצורים שונים, במטרה להמשיך במסחר ובפיתוח של תגליות חדשות. לאחר שירוויח מספיק כסף, יוכל השחקן לשפר את צי החלליות שלו, למגן ולאבטח את בסיסו ולהפוך את האזור לאימפריה.

המשחק ייצא לשוק אחרי הקיץ, וכנראה שהוא טומן בחובו הישגים מעבר לגרפיקה המיוחדת ולאפשרות לשחק ברשת.

AEON FLUX

היישר מהסדרה המצוירת ב-MTV, מביאה לנו VIACOM תקליטור המקבץ כמה סוגי משחקים.

בשנייה אחת אתה יורה לכל עבר תוך כדי ניסיון לתפוס מחסה, ובשנייה שלאחריה, אתה נוטף זיעה מהפחד שמא

כדי ניסיון לתפוס מחסה, ובשנייה שלאחריה, אתה נוטף זיעה מהפחד שמא תמשוך בחוט הלא נכון בחידת מטען הנפץ. המשחק מכיל 6 עולמות, שכל אחד מהם מורכב מאויבים ופאזלים המיוחדים לו. בכל אחד מהם ההרפתקה והפעולות שעליך לעשות שונות, והן מתבצעות תוך הישענות על גרפיקה ומוסיקה מיוחדות במינן. היכונו לשעות הנאה רבות ממשחק שיש בו הכל מהכל.

◆ ◆ ◆

SIM GOLF
THE REAL GOLF SIMULATOR

◎

SIM GOLF

שוב יוצאת MAXIS במשחק חדש, המוכיח שמתכנתי החברה סובלים ממצוקת רעיונות.

במקרה זה, יסופקו לשחקן כל הכלים הדרושים להכנת מסלול גולף משלו – החל בדחפורים וטרקטורים ליצירת גבהי השטח וכלה במימון עובדים, מכוניות שרד ובתי אירוח.

לאחר שתשלים ותשמור את המסלול, תוכל לטוס מעליו ולחקור אותו בתצוגה תלת ממדית מרהיבה. במוצר מצוי האלמנט המשחקי הנהדר של "MOUSESWING" אשר קובע את עוצמתה ודיוקה של המכה, וכן אפשרות למשחק מודם, רשת ואינטרנט.

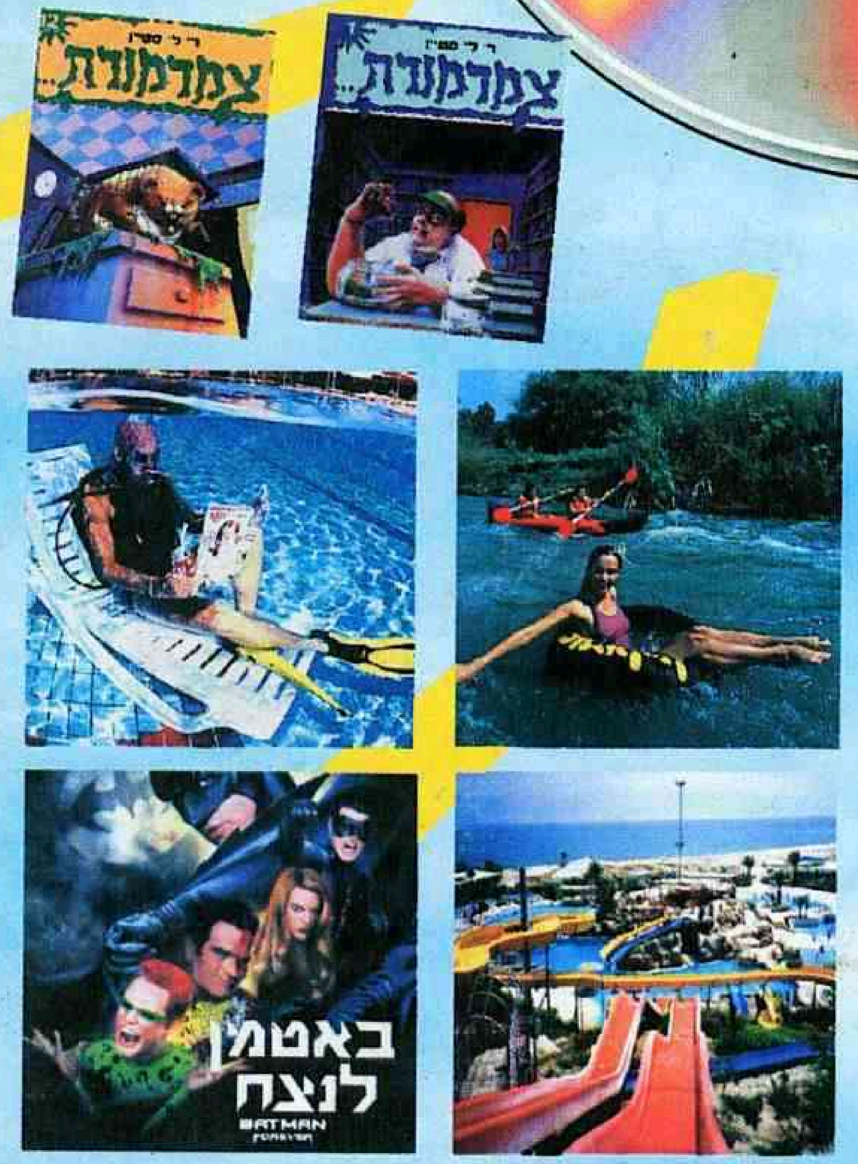
המשחק צפוי לצאת בעוד כחודש.

המבצע הלוהט של הקיץ

קנה מוצר של הד ארצי מולטימדיה קבל את כרטיס המזל, גרד וזכה בים של פרסים מדהימים.

מבצע מגרדים וזוכים

הד ארצי multimedia



3 קורסי צלילה כולל לינה באילת

100 קפיצות של בנג'י ג'מפינג

100 כרטיסים לפארק המים אטרקציה בחוף קלייה.

100 כרטיסים לשיט אבובים בגליל

100 ספרים מסדרת צמרמורת לבני נוער

500 סינגלים של הד ארצי

100 מנויים חודשיים למעריב לנוער

200 משחקי מחשב.

100 קלטות ווידאו של "באטמן לנצח".

50 חולצות ו-50 כובעים.

50 מנויים להשכרת 5 סרטי וידאו חינם.

150 מנויים ל-3 חודשי חינם לעיתון "מחשבים וכיף"

300 עיתון + CD של "מחשבים וכיף".

פרטים נוספים ניתן להשיג בכל חנויות המולטימדיה ברחבי הארץ.

מחשבים וכיף — הירחון המוביל למשתמשי המחשב בכיף

מעריב לנוער

BLOCKBUSTER VIDEO

Coral Sea DIVERS

אטרקציה

אטרקטבע

בנג'י

גלובוס גרופ | יונייטד קינג וידאו

המבצע לזמן מוגבל או עד גמר המלאי את תקנון המבצע ניתן לקבל במשרדי הד ארצי